SINGULARITY EL PADRINO 2 **DRAGON AGE** HALO WARS **AFRO SAMURAI** EAT LEAD

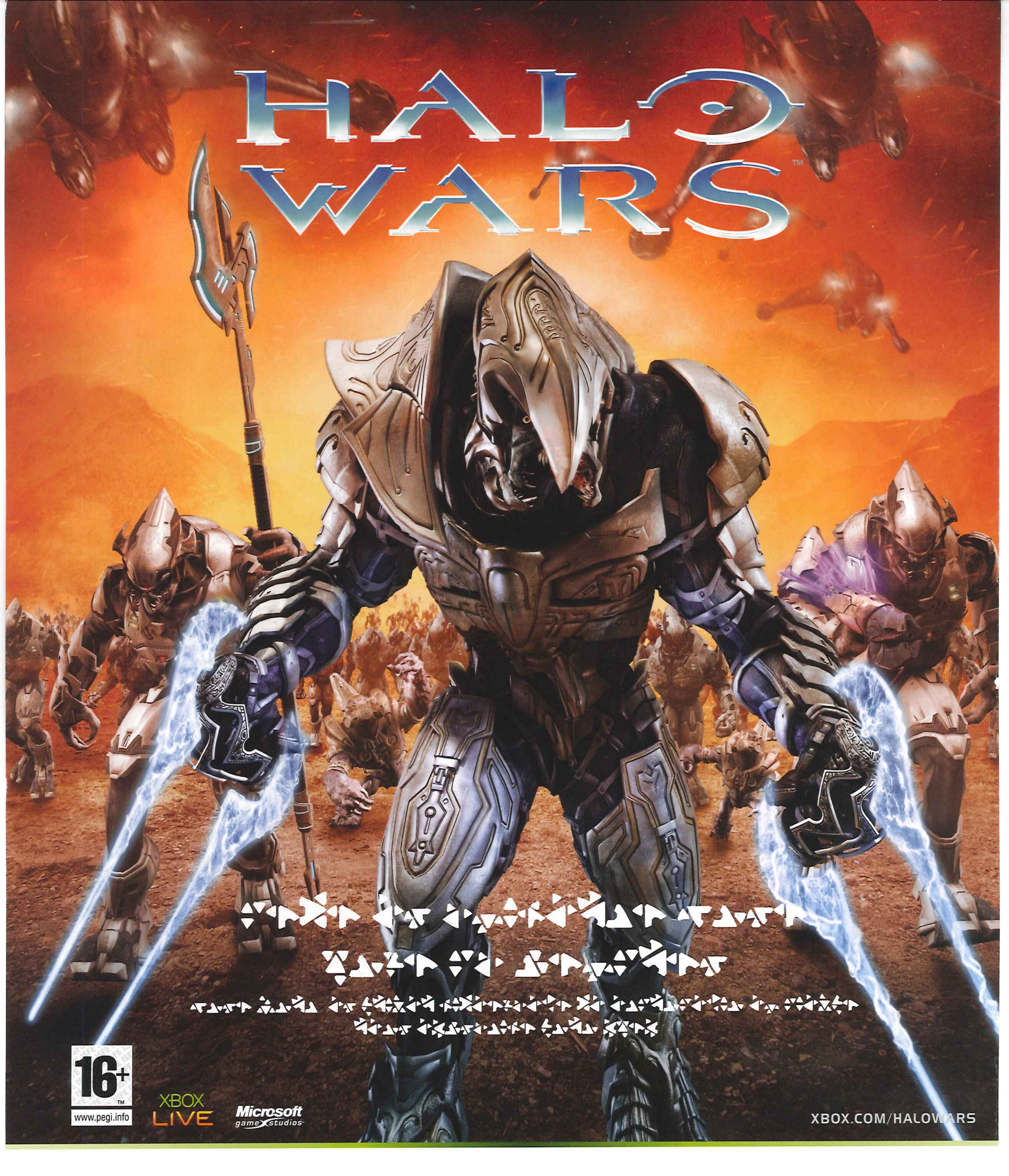
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

,95€ Nº28 MARZO 2009




HALO WARS™
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS

Jump in.


XBOX 360



La era de la distribución digital



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Hace unos días (poco antes del cierre del número que tienes en tus manos), Rockstar, a través de uno de los máximos responsables de la saga GTA, Jerónimo Barrera, ha dejado claro lo que quiere hacer de cara al futuro. Y es más, viendo la calidad de su *The Lost & Damned*, sólo podemos decir que ¡adelante!
La desarrolladora se siente satisfecha con la aceptación de los jugadores en relación al descargable, y asegura que el futuro del ocio digital para por este canal de distribución.

En la ROX hemos tenido un gran debate sobre este tema, a raíz de esas declaraciones (casi no llegamos al cierre de tanto discutir) y hemos llegado a una conclusión: el futuro del videojuego pasa por la distribución digital, siempre y cuando se optimice el hardware para no ralentizar la ejecución de los programas desde el disco duro y se cuente con una garantía especial para estos productos.

Y es que son todo ventajas, siempre y cuando haya detrás un compromiso de las editoras y distribuidoras a nivel técnico y postventa. Un par de clicks en el LIVE y ya estarás descargando, por un precio más que razonable, un título recién estrenado. Y si eres un fan del coleccionismo y/o prefieres tener un soporte físico, pues siempre se puede ofrecer un servicio extra de envío (previo pago) del juego en versión clásica con su cajita y su manual; o incluso con su versión especial.
No se trata de hacerlo ahora, de repente, pero sí de ir introduciendo este tipo de canal en las tiendas habituales.
El futuro está aquí. Sólo tenemos que verlo.
¡Nos vemos en Xbox Live!



El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan Garcia 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño y Edición: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es



Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



Diseño: Pedro Pablos
Email: pedropablos@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García '*Xcast*', Mario Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako"

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: Charo Pozuelo **Publicidad:** José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 23 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 98 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Direc de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Direc Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 113 750 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA
Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la porta

Publicación ARI FIPP





Contenidos

En portada

Dashboard

Noticias, novedades, expertos...

Input

Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.

Reportajes

A fondo. Todo sobre tu Xbox 360.

Previews

Todo lo que está a punto de llegar.

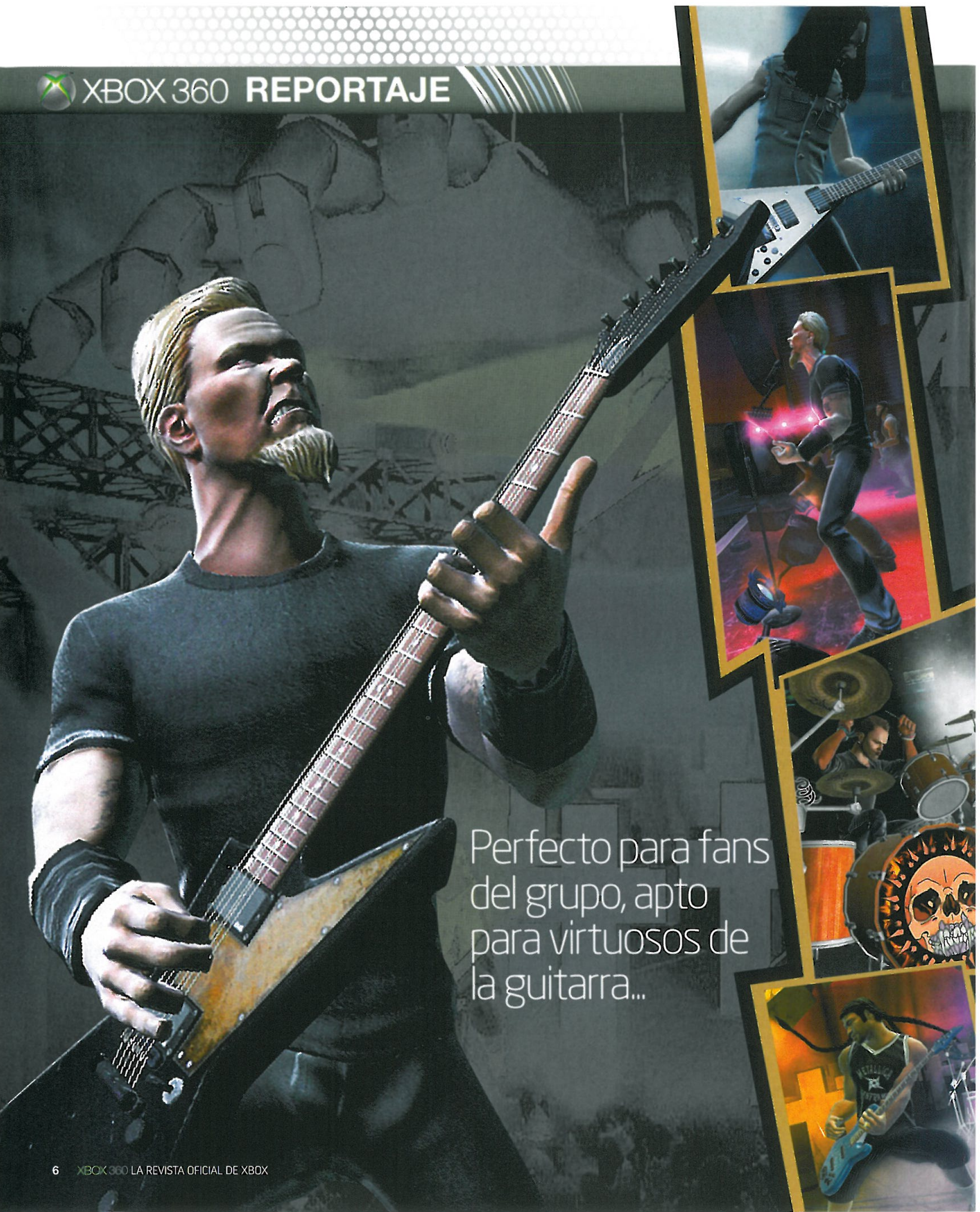
Reviews

La última guía del comprador feliz.

Todo 360

Saca todo el partido a tus juego.





Perfecto para fans del grupo, apto para virtuosos de la guitarra...



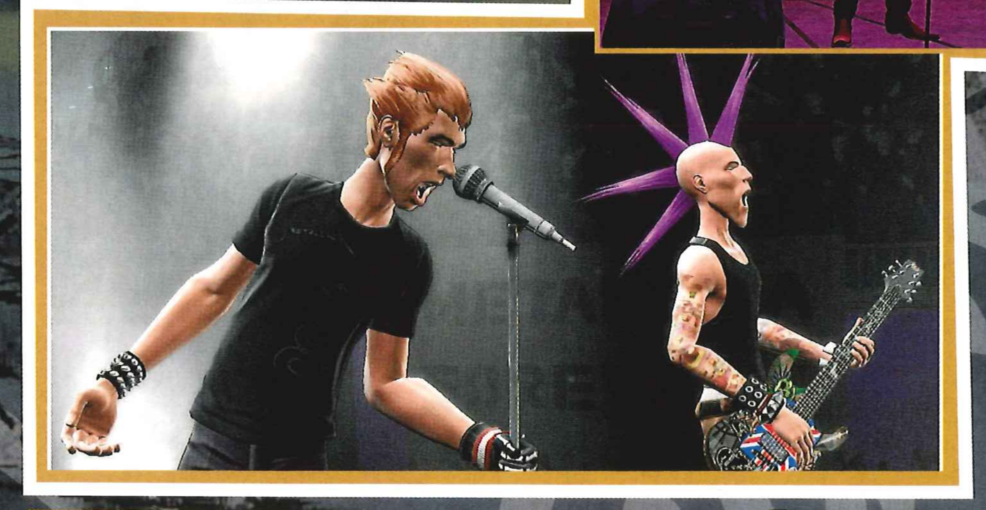
Guitar Hero Metallica

La última versión de Guitar Hero viene forrada de metal por todas partes, retomando sus orígenes más duros. Basado en la banda californiana, va a hacer feliz a los jugadores más heavys con Xbox 360.

Hasta Los Ángeles tuvimos que irnos para poder echar un vistazo a la próxima versión de Guitar Hero. Una más para la lista, pero esta vez basada en un único grupo. Los grandiosos Metallica. Esto significa que las canciones blandurrias con voces afeminadas van a pasar a ser cosa del pasado. Por fin los guitarreos más frenéticos se apoderan de cada partitura. Pero lo mejor no es sólo eso, sino el hecho de estar cargadito de novedades.
En la mente de muchos seguro que está la anterior versión basada en un solo grupo, Guitar Hero Aerosmith. Por suerte, como se suele decir, las comparaciones son odiosas. Sobre todo para la legión de fans del grupo liderado por Steven Tyler, puesto que parece que en esta ocasión la gente de Neversoft ha puesto toda la carne en el asador, metiendo todas esas cosas que los fans reclaman una y otra vez en los foros.
Es más, se puede adivinar por el mimo puesto en el título que gran parte del equipo de desarrollo son seguidores de Metallica. Así nos lo confirma Alan Flores, diseñador jefe: "Siempre he sido un gran fan de la banda, por lo que cuando me comunicaron cual iba a ser nuestro próximo juego, me puse a pensar en las mil y una cosas que debería tener para hacerme completamente feliz." A tenor de las caras de profunda satisfacción del señor Flores en los vídeos de extras con la banda, incluidos en GH Metallica, podemos afirmar que es completamente cierto.
Por un lado está la historia, que nos pone directamente en la piel de Metallica, en una introducción brutal y atípica en la saga. Entre miles de fans (ahora todos los escenarios son con la banda en el centro, rodeados de fans) se comienza a alzar la voz de James Hetfield y comienzan a sonar algunos de sus temas más potentes con nosotros en su papel a la guitarra, bajo, batería o voz. Una introducción poderosa que inmediatamente cambia de tercio para mostrarnos una desconocida banda tributo de la que formamos parte. Junto a ellos iremos tocando la mayor parte del repertorio, incluidos los 28 temas de la banda californiana . Todos los éxitos de cada uno de sus álbumes y con un extra de 21 temas elegidos por ellos ▶▶

mismos y que de alguna manera están relacionados con su pasado, presente o futuro. Grupos como System of a Down, Foo Fighter, Lynyrd Skynyrd o Queen. El porqué de estas inclusiones las iremos descubriendo según avancemos y desbloqueemos nuevos escenarios y temas a nuestra voluntad, con los llamados Metallifacts.
Estos son una de las grandes joyas para Guitar Hero Metallica, pues cuentan anécdotas y curiosidades de la banda de boca de los protagonistas de las mismas. También se incluyen muchos más extras, perfectos para todos esos que se van a pegar por conseguir una entrada en la reventa para los conciertos de su gira europea de este verano. A saber: letras de canciones, vídeos de sus temas grabados en exclusiva para la ocasión, carteles de todo tipo... Toda una coleccion de pequeños detalles que harán llorar de emoción a los heavys más bestias de nuestro país.
Aunque lo que de verdad importa a la hora de la verdad es cómo funciona todo una vez que sube el telón y la música empieza a sonar. Por lo que hemos podido ver, las novedades en este aspecto son un tanto limitadas. Todo se mantiene extremadamente parecido a lo que era Guitar Hero Wolrd Tour. Si acaso la dificultad ha aumentado casi desde el primer momento. Cosa lógica por

49 temas, 28 de Metallica y 21 de otros grupos influyentes



CHARLES HUANG CREADOR DE GUITAR HERO

Fundador de Red Octane, casi un visionario de este mundillo compartió con nosotros un rato de ocio.
"Desde Guitar Hero nos planteamos cuales eran las tres bandas con las que nos gustaría trabajar y Metallica siempre ha estado entre nuestro tres preferidos. Por suerte ellos han querido hacerlo."
El mayor cambio para GH desde que empezaron ha sido que "ahora es mucho más fácil conseguir cualquier canción, antes había muchas barreras que pasar y gente a la que convencer. Ahora la industria discográfica se nos ofrece con los brazos abiertos", confirma Huang.





LOS FUNDADORES

Los miembros fundadores del grupo son James Hetfield (cantante y segundo guitarra) y Lars Ullrich (batería). Los otros miembros actuales, Kirk Hammet y Robert Trujillo no entrarían en Metallica hasta los años 1983 y 2001, respectivamente.

LA PRIMERA BALADA

Fade to Black es la primera canción 'lenta' del grupo. Su letra habla del suicidio, y fue compuesta por James Hetfield en 1984, inspirado por un robo de material a la banda. Algunos seguidores la consideraron una traición al espíritu de Metallica.





COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es



El nuevo modo de dificultad Experto + es una locura

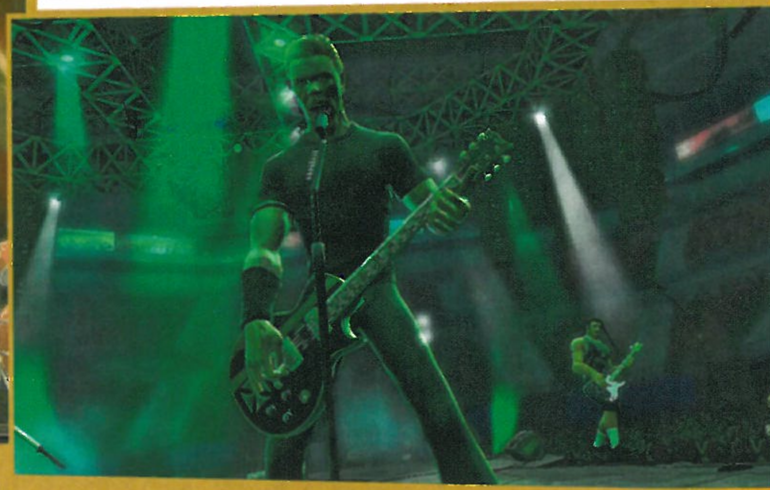
MUERTE EN CARRETERA

El primer gran bajista de la banda, Cliff Burton, murió en 1986 al salir despedido del autobús de gira en un accidente y pasarle el vehículo por encima. Se da la coincidencia que esa noche había ganado la litera de Lars Ullrich en una partida de cartas.

BEATLES + METALLICA

Existe una banda tributo que fusiona los estilos de Metallica y Beatles. Su nombre en Beatallica (http://www.beatallica.org). En sus orígenes tuvieron algunos problemas con las discográficas, pero Lars Ullrich les echó una mano con el tema.





otra parte si tenemos en cuenta que estamos hablando de una banda con mucho guitarreo y no de una panda de poperos dando brincos y susurrando canciones al micrófono. Pero además, como plato fuerte, se ha incluido un nuevo modo de dificultad, 'Experto +', para todos esos valientes que se quejaban de una baja dificultad en cualquiera de las anteriores entregas. Una verdadera locura de botones y aporreo de batería que a nosotros nos volvió completamente tarumbas los 10 segundos que duramos en la canción más fácil del juego en este nivel. Tal es la dificultad que se requiere un pedal de bombo adicional para poder acabar algunos de los temas más complicados.

No sólo se ha creado por la petición de los usuarios, también los miembros del grupo lo han pedido, especialmente Lars Ullrich, el batería. Estos cuatro jinetes del Metallocaliipsis han colaborado activamente en la realización del juego, participando en maratonianas sesiones de captura de movimientos para cada una de las canciones de Metallica que interpretan en el título de Activision. Aunque a decir verdad, los verdaderos probadores del juego eran los hijos de éstos, puesto que son ellos los más jugones y que decían a sus papis, James Hetfield y compañía, lo que molaba o no.

MISMA CAMISA, NUEVOS BOTONES

Tampoco ha cambiado demasiado la parte técnica de esta entrega. Quizás reservándose un tanto para el nuevo Guitar Hero de estas navidades (no está anunciado, pero seguro que llega) la versión del juego de Metallica usa el mismo motor gráfico que pudimos ver en *World Tour*. La única novedad es la inclusión de los escenarios en medio de un mar de gente, lo que obliga a cambiar todo el esquema de cámaras en juego, para mostrar desde los 360 grados las cosas que pasan durante los conciertos. Esto hace que todo sea mucho más dinámico y espectacular para el espectador. No es así para el que juega, ya que esos estarán absortos mirando fijamente la bajada de las notas como hipnotizados... Cosas de Guitar Hero.

Los escenarios son en su mayoría reales y todos ellos realizados con la participación de James Hetfield y Lars Ullrich para su aprobación. Podremos encontrar

Metallica ha colaborado activamente en la realización del juego

EL DOMINIO DEL DOBLE PEDAL

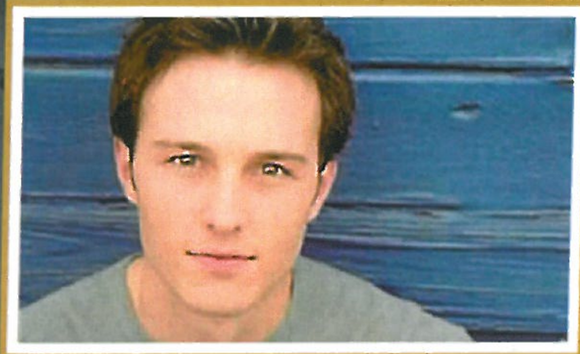
Una de las novedades más importantes para este *Guitar Hero Metallica* es la posibilidad de de usar un segundo pedal para el bombo en la batería. De esta manera los niveles más altos de dificultad se hacen un tanto más accesibles por eso de no tener que mover el pie a velocidades supersónicas. Para gente con poca coordinación promete ser el infierno en la tierra. La gente de Activision nos ha confirmado que para este fin se venderá el pedal de batería por separado, aunque no nos han confirmado un precio exacto.

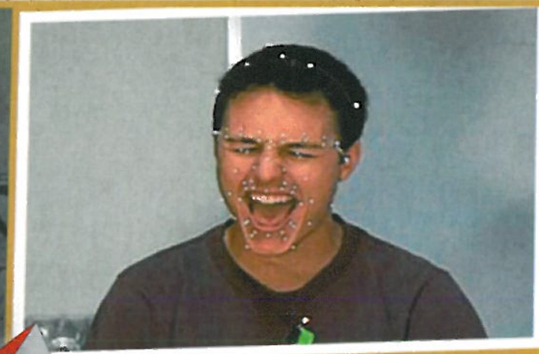
La razón de incluir esta nueva función viene de boca del mismísimo Lars Ullrich, que sugirió la inclusión de esta opción para que los jugadores puedan realizar sus canciones con la máxima fidelidad (el usa dos pedales, con dos bombos).





lugar tan emblemáticos como The Forum, Tushino Airfield, Hammersmith, y Long Beach Arena. Una verdadera gozada que llega a sorprender con la cantidad de personajes en movimiento en los lugares de mayor capacidad.
Otro detalle que nos ha gustado es que los que hayan descargado el último disco de Metallica, Death Magnetic, para *Guitar Hero Wolrl Tour*, podrán utilizarlo también en esta peculiar versión.
La mayor ventaja de este tipo de juegos para muchos miembros del equipo de desarrollo es que va a permitir llegar a una mayor audiencia todos esos grupos de rock duro que de cualquier otra manera nunca escucharían. No dudan en nombrar por ejemplo a Black Sabbath (¿el próximo juego ambientado en una sola banda será basado en el grupo antes liderado por Ozzy Osbourne? Quizá...), a pesar de que en *Guitar Hero Metallica* no hacen acto de aparición. Precisamente esta es una de las razones principales por las que viejos rockeros vuelven a vestirse de corto para dar un nuevo 'do de pecho'. Al fin y al cabo es publicidad.





LA 'CARA' DE GUITAR HERO

Adam Jennings es el actor del que capturan todos los movimientos faciales desde *Guitar Hero III: Legends of Rock*. Charlamos con él.

ROX:¿Cómo es tu trabajo?
A.J. Normalmente me llaman del estudio y cuando llego me dan una lista con las canciones que tengo que hacer. Luego me siento a que me pongan las bolitas para la captura (30 a 45 minutos) y mientras me informo un poco si no conozco los grupos. Después de eso me siento en una silla y capturan mis gestos al cantar. ¡Es como estar en un karaoke!

ROX:¿Has conocido a alguna de las estrellas por la que pones la cara?
A.J. Por suerte, sí. He tenido días memorables con Steven Tyler de Aerosmith, Sting, James y Lars de Metallica y con Lemmy de Motörhead. Les veo actuar y les pregunto cosas para acercarme a sus actuaciones lo más posible. Es casi surrealista trabajar con estrellas de este nivel. No puedo ser un fan en el estudio, pero es genial.

ROX: ¿De Metallica quien es más difícil de imitar?
A.J. Sin duda el cantante principal James Hetfield fue el más difícil. Su estilo es muy 'fiero', con mucho énfasis. Y a veces acaba las frases con "ah". Lars también pone caras raras...

LAS OVEJAS NEGRAS

Dave Musteine y Jason Newsted han sido los únicos 'despedidos' de la banda. El primero, guitarra, por su excesivo consumo de alcohol y drogas. Acabó fundando Megadeth como venganza.En el caso de Newsted se dice que todo fue culpa de su segunda banda.

'METAL UP YOUR ASS'

Ese era el nombre del primer disco, traducido, 'Metal por el culo'. Las discográficas no lo aceptaban, y Cliff Burton dijo "¿Sabes qué? Que se jodan, deberíamos matarlos a todos." Y con esta última frase se quedó como nombre: 'Kill'em all'





UNA PIEDRA EN EL CAMINO

Pero no todo es de color de rosa, puesto que hay un pequeño detalle que nos ha disgustado (no tanto como una china en el zapato, pero si como algo entre los dientes). Se trata del hecho de que los europeos tengamos que esperar finalmente hasta mayo para poder probar el juego. En USA el *Guitar Hero Metallica* estará disponible en marzo. Suponemos que la culpa es de las fechas de su gira por el viejo continente, para ir aprovechando el tirón que tenga la banda según pase por las distintas localidades en que toquen (en Madrid el 13 de julio de este mismo años).

XBOX 360

LOS RETOS

POWERED BY BURGER KING

Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook

BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.

Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!

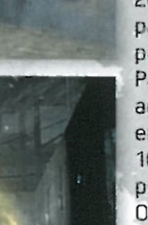


GTA IV: The Lost and Damned

La expansión exclusiva de GTA para Xbox 360 es el próximo reto de la ROX. ¿Te atreves a entrar en Liberty City con una chupa de motero?

Ser el motero más duro de Liberty City tiene premio





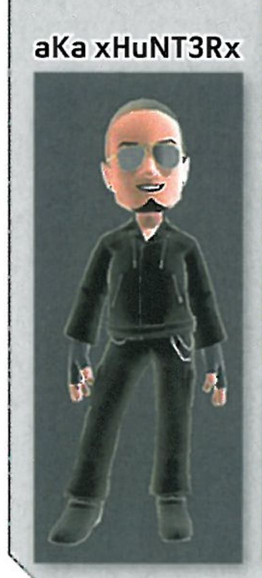


El reto de Xbox Live de este mes se desarrollará con **GTA IV: The Lost and Damned**. La impresionante actualización del juego del año de 2008 es exclusiva de Xbox 360 y, para celebrarlo, os invitamos a una pachanga en su modalidad online. Para participar en el reto tienes que agregar a OXM Maeso como amigo y enviarle un mensaje el próximo día 16 de marzo a las 10h. Los 16 primeros entrarán en la partida. OXM Maeso explicará las reglas y os invitará a la partida. El ganador se publicará el mes que viene en estas mismas páginas.

EL GANADOR DEL MES

El mes pasado os invitamos a participar en el reto de *Call of Duty: World at War*. Fue una dura batalla a muerte a través de la selva pero, al final de muchos tiros, sangre y un muy buen rato con todos vosotros, el ganador (que se lleva a casa un pack de juegos) fue:

aKa xHuNT3Rx







Únete...
¡HAZTE FAN DEL FACEBOOK DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

SÓLO TIENES QUE BUSCARNOS EN FACEBOOK COMO LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360... TE ESPERAMOS

EL RETO DE LOS LOGROS

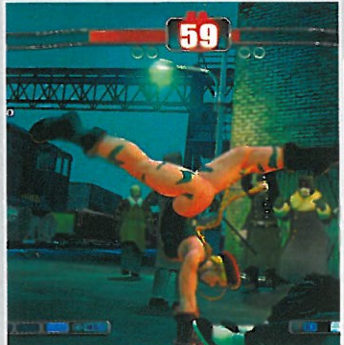
Street Fighter IV

Juega a street Fighter IV y demuestra que eres el mejor luchador.



Eres el mejor dando patadas con el juego de lucha del año? ¡Demuéstralo! Envía tu gamertag al mail *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO SFIV**. Juega a Street Fighter IV sin parar para desbloquear logros y aumentar tu puntuación en el juego. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actulicen tus puntos online! El día 23 de marzo, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. El mejor, se llevará un pack de juegos de Xbox 360.







Los mejores en Left 4 Dead

Los mejores cazadores de zombies



El primero de nuestro 'Reto de los logros' ha sido todo un éxito. Hemos recibido varias decenas de mails de lectores que nos facilitaban su gamertag. Todo para demostrar que eran los mejores cazadores de zombies de Left 4 Dead. Esperábamos varios 'miles' en vuestras puntuaciones, con lo que el premio hubiese recaído en varios lectores, pero, al final, sólo un lector se ha alzado con la puntuación máxima. El deseado '1000' en el casillero de puntuación del juego. Aquí van los primeros clasificados. El gandor, el nº 1, se lleva un pack de juegos de xbox 360 a casa. ¡Enhorabuena!

1. Tio Kakas	1000 G
2. WOS I SPARTAN	855 G
3. Dragonsss	825 G
4. oOo GABI oOo	765 G
5. DragonKhaos	645 G
6. aG x iBronson	645 G
7. badangelus	585 G

¡Manda tu gamertag y participa en el reto de los logros de *SFIV*!

LOGRO DESBLOQUEADO:
XBOX 360 VENDE MÁS QUE SU ANTECESORA

Microsoft ha hecho público que Xbox 360 ha llegado a la friolera de más de 28 millones de consolas vendidas desde su lanzamiento en todo el mundo. Los usuarios que se han dado de alta en Xbox Live son más de 17 millones, con una media de 1,5 millones conectados a la vez diariamente, y unos 10 mil millones de horas de juego a la espalda. Microsoft se ha hecho ya con un logro desbloqueado: superar a su anterior consola, que alcanzó la suma total de ventas de 25 millones en todo el mundo.

Codemasters nos deja con la boca abierta

Entre los títulos mostrados destacan DiRT 2, FUEL, Overlord 2 y el nuevo Operation Flashpoint

Codemasters exhibió algunos de sus pesos pesados del catálogo de 2009 en la presentación del "Gamers Day" que tuvo lugar en San Francisco. Entre los títulos mostrados destacan DiRT 2, FUEL, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Jumpgate Evolution, Overlord II, Overlord La Leyenda Siniestra y Overlord Esbirros.
DiRT 2, la secuela al premiado juego de carreras que lleva ya vendidos más de 10 millones de unidade, ha sido programada para septiembre. FUEL también ha dado que hablar. El juego de Asobo Studios ofrece a los jugadores el entorno más grande jamás creado en un juego de carreras.
Codemasters también anunció que sus nuevos tres juegos de Overlord tienen previsto el lanzamiento en Junio. Los primeros vídeos de gameplay de Overlord II y Overlord Dark Legend ya están disponibles en ***www.codemasters.com/overlordII*** y ***www.codemasters.com/darklegend*** respectivamente.





Namco Virtual Arcade, con más de 30 clásicos

Galagga o Pac-Man, entre ellos

El próximo mes de abril sale a la calle un nuevo recopilatorio de los videojuegos de antes, un 'chute de nostalgia': Namco Museum: Virtual Arcade. Se trata de un título en exclusiva para Xbox 360 que incluye más de 30 juegos para tener horas y horas de disfrute de aquellos juegos del pasado que açun guardamos en la retina.
Entre los distintos juegos que traerá, tenemos licencias tan famosas como Galagga, Pac-Man, Pole Position o Dig Dug, algunos de ellos con contenidos extras e inéditos y modos para multijugador. ¡No te lo puedes perder!



Juandi,
Fighting Machines
www.comunidadfm.com

¿Videojuegos malos, buenos...?

La misma polémica de siempre: ¿los videojuegos son buenos o malos?, ¿Producen violencia? Miles de preguntas que han ido acusando a este sector de ser el causante de todos los problemas de los jóvenes. Es cierto que nuestros hábitos producen cambios en nuestra conducta y más cuando estamos en desarrollo y moldeándonos como personas, pero no sólo son los videojuegos. Son las canciones, las películas, las amistades y todo el entorno que rodea a la persona. No podemos hacer culpable de una determinada actitud a un videojuego. Cualquier cosa en exceso no es buena para la mente y para el cuerpo, ya lo decía el filósofo Aristóteles: "La virtud es el justo medio entre dos defectos". Lo que deriva en: Cualquier extremo no es aconsejable.
Ahora aparece un estudio elaborado por Unión Europea que afirma que no sólo no es perjudicial jugar a los videojuegos, sino que destaca las ventajas que supone jugar digitalmente. Entre los elementos a destacar tenemos la estimulación de las tareas de aprendizaje, la habilidad para pensar, estimulación de los reflejos, la cooperación entre individuos, la creatividad, y otros factores que indica el informe.
Lo que realmente sí habría que discutir es ¿cuánto tiempo deben jugar los niños?, ¿debemos dar a un menor un videojuego que no está recomendado para la edad del niño?
Es ahí donde padres y educadores tienen que ser firmes. Hagamos un poco por reflexionar a este respecto y aprovechemos todo lo beneficioso que aporta el videojuego.

XBOX ORIGINAL

GRABBED BY THE GHOULIES LLEGA AL BAZAR



Grabbed by the Ghoulies fue el primer juego que realizó la ex compañía de Nintendo cuando firmó su exclusividad para los estudios de Microsoft allá por el 2002. Microsoft está apostando fuerte por títulos de gran éxito en su anterior generación y que gracias a XBOX ORIGINAL es posible tenerlos en nuestra Xbox 360, en el caso de este juego de RARE, por tan sólo 1200 Microsoft Points. La historia de este original juego transcurre en una Mansión Encantada en la que tendremos que vérnosla con centenares de Ghoulies sedientos de sangre. Un videojuego al puro estilo RARE que gustará a todos.

Dead Rising 2 confirmado

Nuevo protagonista e invasión zombie en Las Vegas

En el pasado número de la ROX hacíamos un llamamiento a CAPCOM solicitando una segunda entrega para uno de los juegos más deseados de Xbox 360 desde su lanzamiento. La compañía nipona por fin ha hecho oficial el desarrollo de la secuela más terrorífica y original en el sector de los survival horror de los últimos tiempos.

CAPCOM ha confirmado ***Dead Rising 2*** para Xbox 360, PlayStation 3 y PC, dejando atrás la exclusividad que tuvo la primera parte para la consola de Microsoft. En las primeras imágenes mostradas podemos ver al que será el nuevo protagonista, que ha sustituido al fotógrafo Frank, pero la tragedia y las cientos de maneras de aniquilar a los zombis vuelven a estar presentes, ¡y esta vez en Las Vegas!

Aún no hay fecha confirmada para su lanzamiento, pero sí se ha anunciado que se darán detalles argumentales y desarrollo en las próximas semanas. De momento podemos quedarnos con la confirmación oficial de Keiji Inafune de que será genial.

Detección de movimiento para una futura Xbox

Microsoft mueve hilos para el futuro

La evidente victoria en ventas mundiales de Nintendo Wii ha hecho empezar a mover los hilos tecnológicos a Microsoft para la siguiente generación de videoconsolas.

Se rumorea que Microsoft pretende comprar a la compañía israelí 3DV Systems y hacerse con una innovadora tecnología de cámaras con captación de movimiento integrado por 35 millones de dólares. Dicha patente cuenta con un sinfín de posibilidades para el mercado del videojuego y ofrecería al jugador el poder experimentar sensaciones de juego jamás vistas hasta la fecha.

Aun no hay nada confirmado de manera oficial por parte de Microsoft, pero esta nueva adquisición para una nueva generación podría dar una vuelta de tuerca a las posibilidades técnicas de la compañía estadounidense.





FORZA 3 PARA ESTAS NAVIDADES

Todo apunta a que los usuarios finales de Xbox 360 podrán disfrutar de la nueva entrega del simulador por excelencia de Microsoft para finales de este año, en la campaña navideña.
Aun no hay confirmación oficial por parte de Microsoft, pero diversas filtraciones de datos de Intellisponse apuntan a que el juego será lanzado en dos ediciones con material descargable exclusivo, tendrá más de 100 circuitos y la suma total de vehículos alcanzará la friolera cifra de 400.



¿Para cuándo un SIMS de nueva generación?

Los Sims, han supuesto para el mundo del videojuego un avance enorme, el cual hizo, como nota fundamental, que millones y millones de personas, en especial mujeres, se unieran al este mundo de diversión hasta entonces casi dominado por hombres. Ese es el motivo principal por el cual las mujeres han entrado a participar de los juegos más y más. La salida de los Sims supuso un entretenimiento que rompió con todo lo que había en ese momento, la posibilidad de tener una vida manejada al antojo desde nuestro ordenador. Una vida en la cual podemos diseñar nuestra propia casa, decorarla, elaborarnos físicamente y psicológicamente, y a partir de ahí, un mundo virtual lleno de sorpresas por descubrir.
Ahora que se están acercando las noticias de lo que van a traer los *Sims 3* (aparecerá el próximo mes de junio para PC), queremos pedir a viva voz, pues lo deseamos y sabemos que muchos lo anhelan, que los *Sims 3* salgan para nuestra Xbox 360. Primero, porque sería estupendo poder jugar en tiempo real con nuestros amigos por Xbox LIVE, crear escenarios desde nuestra consola, con la comodidad que ello implica. Muchas horas de juego ante nosotros, gracias a poder interactuar en tiempo real. ¿A qué están esperando?
Segundo, porque sería uno de los mayores bombazos del año, con una posibilidad casi infinita de juego, ya que un modo multijugador para los *Sims 3* sería el sueño de muchos, incluyendo claro esta, el modo historia individual que le quieran incluir, que no puede faltar.
¡A ver si tenemos suerte y los jugones de los *Sims 3* tenemos una buena noticia este año!

Lost & Damned, un juego completo

Desde el 17 de febrero los usuarios de Xbox 360 pueden disfrutar de la nueva expansión para *GTA IV* (analizado en esta revista) de forma exclusiva y con un contenido final de vértigo. La compañía Rockstar asegura que para ellos trabajar en este exclusivo contenido para la consola de Microsoft ha sido, desde su punto de vista, un juego totalmente nuevo que complemente con creces la trama original de la cuarta entrega más realista de la saga. Según Jerónimo Barrera, desarrollador de la compañía, se ha invertido un presupuesto y un cuidado tales en el acabado del juego que reflejan lo utilizado en títulos completos en los que han trabajado anteriormente. El nuevo contenido, que alcanza los 1,8 GB de tamaño, amplía considerablemente las horas de *GTA IV* dando la posibilidad a los jugadores más exigentes de sumergirse de lleno nuevamente en su videojuego favorito con el nuevo personaje Johnny Klebitz. ¿Será este tú fin?, siéntate en tu sillón e intenta no dejarte la vida en el intento.





Pablo Juanarena, El 'speaker' de **RADIO MARCA**

El videoclub

Cuántas horas hemos pasado delante de un estante repleto de carátulas de películas que nunca íbamos a ver. Cajas vacías, decía la etiqueta. Mensaje del dueño del videoclub para aquellos que aprovechaban sus despistes. Personalmente veía tantos títulos que nunca sabía por cuál dejarme 250 pesetas y 400 si era de estreno. Qué tiempos. Supongo que sabéis que los videoclubs casi no existen. Quedan muy pocos y se han tenido que reciclar. Ahora venden chucherías y comida poco saludable y alquilan, además de películas, videojuegos. Muchos videojuegos. Y gracias al ocio virtual sobreviven como pueden. Curioso. Los videoclubs alquilan videojuegos y en las videoconsolas se pueden alquilar películas. Gran invento el Bazar de películas de nuestra 360. No sé si vosotros le prestáis mucha atención o la pasáis de largo buscando Mi Xbox o el Bazar de Juegos. Merece la pena, aunque algo se ha perdido.
A todos aquellos que no vivisteis eso de tener que bajar al videoclub de la esquina, que no hicisteis cola, que no rebobinásteis la cinta... ¡Juventudes! No sabéis lo que os estáis perdiendo. Pelear por tu peli en el videoclub forjaba carácter. Ahora pulsas un botón, eliges y ya está. Nuevos tiempos. ¿Mejores? Vamos a poner unas cuantas pegas: lo de la alta definición está muy bien. Pero ya que hemos avanzado, ¿dónde está la versión original subtitulada? Ah, y muchas de las pelis que están disponibles me suenan de algo. Las locas academias de policía, los rambos, los rockys y los superdetectives de Hollywood ya estaban en aquella estantería repleta de cajas de VHS vacías de mi infancia...

CONCURSO GUITAR HERO
ACTIVISON AMPLÍA EL PLAZO HASTA EL 15 DE ABRIL

Activision ha anunciado que amplía el plazo del I Concurso de Artistas Noveles Guitar Hero hasta el 15 de abril, por lo que brinda así una nueva oportunidad a todos los usuarios de Guitar Hero World Tour de convertirse en estrellas del rock. Participar es muy sencillo: tan sólo hay que componer un tema original e inédito a través del Estudio de Música de Guitar Hero World Tour y colgarlo en GH Tunes y en la web www.guitarhero.es. Si no lo has hecho ya, anímate y apúntate al concurso. Puedes alcanzar la fama.



Primer pack de mapas para COD

La demo llegará, primero, para los usuarios de Xbox 360

Desde principios de febrero los usuarios de XBOX 360, tienen a su disposición por cortesía de Activision, el primer pack de mapas para el Call of Duty World at War. El apreciado pack incluye tres mapas del modo multijugador: Hasta las rodillas, Fuego nocturno y La estación. Lo mejor que trae este fantástico pack es un modo cooperativo para cuatro jugadores "Zombis Nazis" en el que podremos luchar ante despiadados nazis zombis y combatir hasta la muerte.
¡No te lo puedes perder!

Electronic Arts anuncia American McGee's Alice 2

De vuelta al País de las Maravillas

Electronic Arts anunciaba hace unos días el desarrollo de *Alice 2*, la secuela del clásico *American McGee's Alice* que apareciera, también distribuido por la editora norteamericana, en el año 2000. Tras esta segunda aventura también está el visionario diseñador de videojuegos American McGee, que volverá a colaborar con EA para traernos un País de las Maravillas bastante peculiar: oscuro, tétrico, agobiante y terrorífico. El juego llegará a PC, Xbox 360 y PS3.
American McGee ha afirmado que "el nuevo proyecto es un sueños hecho realidad para mí y para todos los fans que han mantenido viva la llama de *Alice*".

Contenido para Mirror's Edge

DICE anuncia el pack de mapas 'Time Trial'

Digital illusion (DICE) y Electronic Arts anunciaron hace unas semanas que ya está disponible el primer pack de nuevo contenido descargable para Mirror's Edge en el bazar de Xbox Live. Este pack de nuevos mapas permite a los aficionados al juego disfrutar de nueve nuevas carreras contrarreloj, a través de siete escenarios completamente inéditos. Aquí no hay armas, no hay policías ni nada que nos distraiga. Sólo los movimientos atléticos de Faith y el reloj. Este pack de mapas para el modo 'Time Trial' del jeugo puede ser descargado desde el bazar de Xbox live por 800 Microsoft Points.



PARCHE PROBLEMÁTICO
ROCKSTAR PIDE PERDÓN

Un parche de actualización de *Grand Theft Auto IV* ha terminado censurando el videojuego en diversos territorios, según ha confirmado recientemente la propia Rockstar Games, que trabaja para corregir el error con otra actualización que lanzará tan pronto como sea posible. "Nos hemos percatado de un error con el último parche y estamos seguros de que será subsanado dentro de las próximas horas. Queremos pedir disculpas a nuestros fans por el problema causado", declaran.



Halo 3 ODST contará con todos los mapas de Halo 3

Hasta un total de 24 mapas



La compañía que ha dado vida al Jefe Maestro, Bungie, ha hecho oficial que la nueva expansión para *Halo 3* incluirá todos los mapas del modo multijugador disponibles hasta entonces en Xbox 360.
Hasta la salida del juego a finales de este mismo año, *Halo 3* dispondrá de un nuevo pack "mítico" que incluye 3 mapas, más otros 3 inéditos que vendrán incluidos en la versión final de ***Halo 3: ODST***, haciendo un total de 24 mapas multi para la expansión más esperada de Xbox 360.
En ***Halo 3: ODST*** tendremos que adentrarnos en la piel de un soldado de la UNSC, sin el jefe maestro a nuestro lado y sin ninguna de sus innovadoras posibilidades regeneradoras de salud. Ahora el combate contra el Pacto se vuelve más crudo y tan solo unos pocos alcanzarán la gloria en esta nueva historia de la saga.

Microsoft abre tiendas propias

El éxito obtenido por Apple abre las puertas a otros

Microsoft quiere recortar terreno a su competencia directa, Apple, en el proyecto de abrir sus propias tiendas físicas en todo el mundo.
La compañía americana asegura tener a disposición del comprador material especializado y la mayor variedad de sus productos, desde sus sistemas operativos hasta la propia Xbox 360 y su amplio catalogo de juegos.
David Porter, el que fue el encargado de distribución de DreamWorks se encargara íntegramente de dicha labor para Microsoft. Aún no está confirmado en que lugares o cuando serán puestas de manera oficial, y aunque tiene pinta de ser algo sólo para USA, esperamos que aquí también llegue.

Actualización para PES 2009

Desde finales de febrero se encuentra disponible la nueva actualización para *PES 2009*. En ella se incluyen todos los movimientos de jugadores que han realizado los clubes durante el mercado de invierno.
Konami asegura que más de 1.000 jugadores han sido modificados según su comportamiento y estadísticas durante la primera mitad de la temporada, y aproximadamente unos 200 han sido creados en su totalidad y añadidos a sus equipos correspondiente.



Muy breves...

ALAN WAKE ¿PRESENTE?

Alan Wake es uno de los proyectos más ambiciosos para Xbox 360. El juego de Remedy Entertainment está en desarrollo en el más oscuro secreto, y se desconoce cuándo será mostrado de nuevo. Sin embargo, la Game Developers Conference de marzo podría ser el emplazamiento perfecto para enseñar los últimos avances del juego.
Con todo, Remedy Entertainment no entra en detalles y se niega a confirmar o desmentir de forma oficial la asistencia de Alan Wake en el evento de desarrolladores que se celebrará en San Francisco.

SEGUNDA MANO, NECESARIA

La compra-venta de videojuegos de segunda mano está creando actualmente un inmenso debate dentro de la industria del ocio digital. Con algunas compañías posicionándose absolutamente en contra de este mercado alternativo, otras empresas aseguran que puede llegar a ofrecer ciertas ventajas al mundo del ocio digital.

Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Matt Hazard te enseñará a no tomarte los videojuegos tan en serio.

El título de D3P nos propone una original idea, un concepto totalmente absurdo para contarnos una historia y, al mismo tiempo, reírse del mundo de los videojuegos. El concepto de *Eat Lead* nos muestra el universo de los videojuegos como si fuera el cine, en el que cada personaje tiene una vida y un papel que representar. ¿Qué pasaría si una compañía quisiera deshacerse de una de sus estrellas, a base de trampas y "hackeos" en el código de su juego? Matt Hazard es esa estrella, y de ti depende, si tus carcajadas te lo permiten, que siga con vida a lo largo de un hilarante periplo.

Últimamente, el sector de los videojuegos rebosa con títulos "serios", en los que tenemos que evitar invasiones alienígenas, intentar no ser pasto de zombies y otras criaturas o unirnos al ejército en una misión suicida. *Eat Lead* se ríe de todo eso y nos sugiere una nueva forma de disfrutar de los videojuegos, a través de una parodia que se ríe de los estereotipos más clásicos del universo lúdico.



Eat Lead se atreve hasta con los RPG japoneses.

¿Alguien ha dicho "Wolfenstein"?

Los jugones más experimentados (o más viejos, mejor dicho) saben que el título de D3P no es el único que se ríe del mundo de los videojuegos (el más reciente fue Bard's Tale), pero sin ninguna duda es el que, a través de un único género, es capaz de poner en ridículo todo tipo de estereotipos y de abarcar en su burla diferentes generaciones; shooter, RPG, 2D, 3D... Matt Hazard tiene plomo para todos, porque al fin y al cabo, Eat Lead es un Shooter.

Una parodia jugable

Eat Lead se ríe del mundo del videojuego, pero lo hace con estilo. Sus ▶▶



Eat Lead inagura un nuevo género: "shooter cómico"

programadores han tomado como base el género shooter, y a través de una perspectiva en tercera persona, tendremos que deshacernos de enemigos bidimensionales como los de *Wolfenstein* (que se ocultan poniéndose de perfil), zombies, cowboys, etc. Su desarrollo está a medio camino entre *Stranglehold* y *Gears of War*, ya que por un lado es un shooter que te obligará a matar a todo bicho viviente, en el que serás atacado en todo momento y, por otro, imita en cierto modo el sistema de coberturas que *Gears of War* puso tan de moda (y que *Kill.Switch* estrenó hace mucho tiempo).

En nuestro intento por sobrevivir, pasaremos, como hemos dicho, por amenazas bidimensionales de generaciones pasadas, por situaciones típicas (tiroteo en un restaurante repleto de matones orientales, por ejemplo) y hasta tendremos que seguir los consejos de auténicos mitos del universo lúdico, como el Capitán Carpintero, un señor de mediana edad con bigote, un mono de llamativos colores y cuya forma más rápida de escapar es a través de una tubería verde... ¿Os suena de algo?

Aunque aún no hemos tenido la oportunidad de ver todo el juego, junto al Capitán Carpintero, la situación más hilarante que hemos podido experimentar en el juego nos enfrentará a un enemigo de final de fase muy especial: litros de gomina, tirantes y correas y un espadón gigantesco... sí, Eat Lead también se ríe de los RPG japoneses, y en dicho enfrentamiento no faltarán los menús de turno, los diálogos kilométricos y las magias espectaculares.

Cada nivel será un mundo totalmente diferente e incluso se verá modificado a medio camino por los programadores: en un mismo nivel, tendrás que superar una batalla QTE contra un karateka, acabar con tu supuesto sustituto y enfrentarte a vaqueros armados con revólveres.

Para apoyar su contenido humorístico, el juego estará totalmente doblado al castellano. El mes que viene os contaremos hasta donde da de sí la parodia de D3P y Vicious Cycle.



XBOX 360 LIVE

MASS EFFECT 2
MÁS AVENTURAS ESPACIALES. ¿CON O SIN SHEPPARD?



La primera entrega fue una de las grandes exclusivas para Xbox 360 y uno de los mejores RPG en mucho tiempo. Ahora bajo la tutela de Electronic Arts, se ha anunciado una secuela para el excelente *Mass Effect*. La mala noticia es que esta vez será un título multiplataforma. Al menos llegará a Xbox 360 y sabemos por las declaraciones de jack Lamden, que la partida de la primera entrega va a ser aprovecha de alguna manera. Aunque no se hay muchos más datos, esperamos que nos llegue durante 2009 ó 2010.

Sin descargas para UT 3

Epic explica la ausencia del Titan Pack en Xbox 360

Epic está preparando un pack de contenidos descargables gratuito que los usuarios de Xbox 360 no vamos a tener, a diferencia de aquellos que tienen el juego en sus versiones PS3 y PC. Dicha descarga contiene nuevos mapas, modos de juego y modo a pantalla partida.

La explicación dada por la compañía para no lanzar estos contenidos en la consola de Microsoft es que muchos de los añadidos de esta revisión ya estaban incluidos en la versión de Xbox 360, por lo que no sería necesaria en este caso. La otra gran razón para no lanzar dicho contenido es su tamaño, 800 MB, que supera (según ellos) las directrices de contenidos descargables en Xbox Live. Otra razón para no sacarlo sería la inclusión de un buscador de mods. Dado que Microsoft no permitió que nuestra versión de UT 3 incluyera la posibilidad de instalar estas modificaciones, el lanzamiento de este parche descargable se convierte en una quimera.

Edición limitada Xbox 360 'Rojo Sangre'

Sólo habrá 7.000 unidades en España



El lanzamiento de Resident Evil 5, la próxima entrega de una de las sagas más famosas de acción y terror, se vive con verdadero fervor por parte de muchos aficionados. Tanto es así que para celebrarlo Microsoft va a poner a la venta el día 13 de Marzo una edición verdaderamente limitada de su consola al fantástico precio de 299 euros.

Pero lo mejor viene con los contenidos de ésta, puesto que no sólo es el color rojo lo más interesante, sino que además incluye: la consola en su versión Elite, 120 GB de disco duro, mando inalámbrico rojo, auriculares del mismo color, Resident Evil 5, tres meses de Xbox Live Gold y, entre otras cosas más, el regalo del juego 'Super Street Fighter II Turbo HD Remix'.

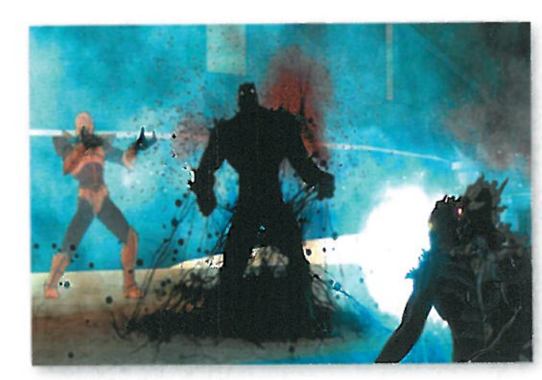
DE RÉCORD
2 MILLONES DE STREET FIGHTER IV

Tres días después de la salida a la calle del esperadísimo arcade de lucha de Capcom, se ha hecho público que las ventas combinadas de ambas versiones de su juego han alcanzado unas ventas superiores a los dos millones de unidades. Se han contabilizado las ventas en Japón (salió el 13 de febrero en esas tierras) más las del resto del mundo, una semana después. No se han hecho públicos datos sobre ventas específicas en nuestro país.



Champions Online, más cerca que nunca
Otro MMORPG para nuestra Xbox 360

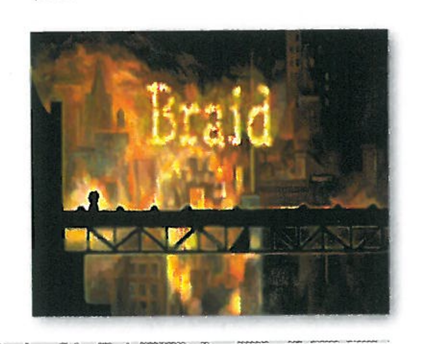
Va a ser el segundo MMORPG que llegue a nuestra consola y su planteamiento es más que interesante. Nos propondrá crear a nuestro propio super héroe y su némesis para luego lanzarnos a un mundo inmenso en el que luchar contra el bien o el mal, según sea nuestro rollito.
Además, se acaba de lanzar la web europea para que todos los jugadores descubran el juego: ***www.champions-online.com***. En ella podremos incluso apuntarnos al proceso de testeo del juego (sólo para jugadores de PC), que está siendo desarrollado por Cryptic Studios, autores del aclamado City of Heroes, lo que supone ya una gran garantía de calidad.
El juego está previsto con una fecha abierta de 'primavera', pero para Xbox 360 llegará en septiembre.





Siguen las rebajas en Live Arcade

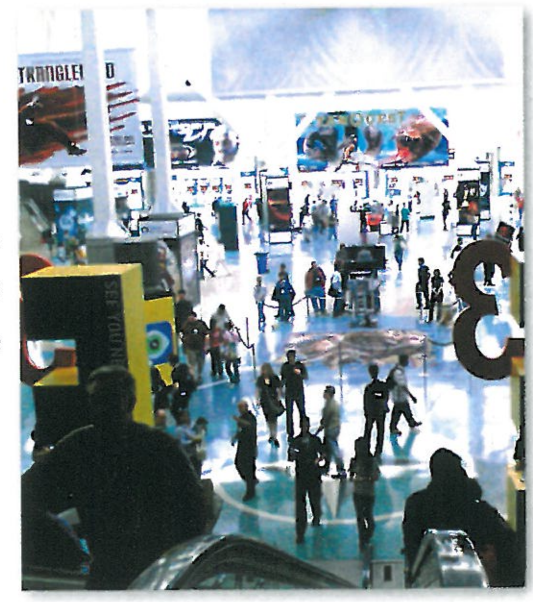
El programa de 'rebajas' de Xbox Live Arcade vuelve a estar activo. Tras su éxito de las pasadas navidades, los jefazos de Microsoft han decidido volver a ofrecer juegos y contenidos a un precio reducido. Cada lunes se irán anunciando cuales son las ofertas en ***www.majornelson.com***. El primer chollo es Braid, que pasa a costar unicamente 800MP.



Desvelada la lista de empresas en el E3 2009
Parece que la feria se ha puesto las pilas

Del 2 al 4 de junio va a celebrar la mayor feria del ocio electrónico a nivel mundial. La cita es, de nuevo, en Los Ángeles, y promete tratar de recuperar el prestigio perdido durante estos últimos años. Para ello recupera su antiguo escenario, el Convention Center de la ciudad californiana. Por el momento parece que las compañías están respondiendo a este cambio de rumbo y aunque compañías como Blizzard han confirmado que no estarán en la feria, las expectativas siguen siendo altas. Aquí un pequeño resumen de algunas de las compañías más importantes que han decidido mostrar sus próximos productos:

Activision
Atari
Bethesda Softworks
Capcom
Disney Interactive Studios
Eidos Interactive
Electronic Arts
Epic Games
KOEI Corporation
Konami Digital Entertainment
LucasArts
Microsoft
Namco Bandai
Nintendo
SEGA of America
Sony
Square Enix
Take-Two Interactive
THQ
Ubisoft



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
REINA EN XBOX LIVE

Major Nelson ha hecho un seguimiento de los registros de los juegos más jugados en Xbox Live durante el pasado mes, situando a Call of Duty World at War en la primera posición. Halo 3 pasa por el segundo lugar, seguido de Call of Duty 4, de Gears of War 2 y de la demostración de Halo Wars.



Noticias en Windows Live Messenger

Di tu opinión y entra en un sorteo de una Xbox 360

Seguro que no sabíais que en nuestro Messenger tenemos un espacio dedicado a nuestra XBOX 360, ¿verdad? Pues sí, uno de eso iconos laterales (TAB) trae un mini espacio dedicado a hablarnos de las promos, los juegos y sobre Xbox Live. Quieren mejorar día a día este espacio, ya que tu opinión cuenta para conseguir que poco a poco vaya siendo más y más grande. ¿Cómo puedes hacerlo? Pues sólo tienes que hacer una pequeña encuesta que viene en el TAB, donde la persona más sincera y más franca que permita encontrarle más utilidad y más cercanía será premiado con una Xbox 360 y los juegos Scene it? Grandes Éxitos de Taquilla y You're in the movies.
¿Habrá que ayudar a mejorar, no os parece?



"Ultimate Team": Las cartas de estrategia llegan a FIFA 09



Ha mostrado el nuevo título para su superventas FIFA 09, "Ultimate Team" implica un atractivo modo de juego centrado en la estrategia, en la que podremos conseguir de distintas formas cartas con las cuales podemos hacer de nuestro equipo algo arrollador.
Con un número total de 4.000 figuras del futbol y unos 30 tipos de cartas, las cuales tendrán desde tácticas de juego a formaciones, incluyendo los propios contratos de los jugadores. Este nuevo modo de juego hará que tengas la victoria siempre que sepas jugar bien tus cartas. ¿Serás capaz de ser el mejor?

Muy breves...

EA: CRISIS POR MÁS CALIDAD

John Riccitiello se ha desmarcado del sentir general sobre la crisis, y ha opinado que la actual situación económica será positiva para el mundillo del videojuego en general.
"En realidad creo que la crisis económica en la que la industria del videojuego se encuentra sumida desde 2008 es una bendición", declaró de forma desconcertante el máximo responsable de Electronic Arts. ¿Los motivos? Esta salida de tono en un momento en el que tantas compañías están cerrando parece movida por un énfasis en la calidad.

RIDDICK PRIMAVERAL

Tras unas semanas en un limbo de fechas y lanzamientos, por fin conocemos en el día de hoy el momento preciso en que The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena se pondrá a la venta. Concretamente será el día 7 de abril en Norteamérica y el 24 de abril en Europa, y llegará a las tiendas de forma simultánea para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.



Bala Perdida

Nunca se valoró a Niko Bellic en su justa medida. O al menos, eso me pareció a mí. Con su personalidad difuminada en una tela de misterio, su carácter tan típico del Este de Europa y una capacidad sorprendente para acabar con sus enemigos y ser el mejor amigo de sus amigos, Bellic era el protagonista perfecto para un ***GTA IV***. Ahora se nos pide que revivamos Liberty City a los ojos de un motorista con una cruzada muy marcada. Y claro, no es lo mismo.

Que conste que a mí ***The Lost and Damned*** me parece un gran mod, la mejor excusa para volver a rescatar a ***GTA IV*** del armario. Y teniendo en cuenta que sólo llevo unas 4 horas aproximadamente de juego –las prisas editoriales nunca son buenas– estoy segurísimo que me esperan muchísimas sorpresas en el 80% de la aventura restante. Pero en estas primeras horas me he encontrado con un protagonista de personalidad discutible, un control y físicas de motocicleta tan irreal como siempre y unas misiones que se limitan a disparar a todo bicho viviente.

No puedo presumir de haberme pasado ningún ***GTA***, pero todas y cada una de las misiones que he jugado en cada uno de ellos me han sorprendido. Misiones como la del robo de un banco, del transporte de un cadáver, de ataques por sorpresa, de francotirador en un parque... Y aunque sólo, repito, he disfrutado de unas 10 misiones en total, ***The Lost and Damned*** no me ha sorprendido en ningún momento.

Las mejoras están ahí. O mi memoria es muy mala o gráficamente –que no en cuestión de físicas de conducción, las caóticas carreras son la prueba– ha ganado en detalle, en una mejor iluminación, incluso en física de personajes. Y el valor como vida extra, como ya he dicho, es incuestionable.
Pero uno, que es un fan de GTA de esos que se alienan del resto del mundo cuando juegan a uno, esperaba más del binomio 50 millones y Rockstar. Que no es poco lo que he visto, y he jugado muy poco, pero la magia ha atiborrado a cada uno de los ***Grand Theft Auto*** a los que he jugado. Y me niego siquiera a plantearme que el problema sea que la fórmula ha empezado a cansarme. Seguramente será que esperaba demasiado. Maldito Hype...

EL GOLFO DE LARRY
LLEGARÁ A XBOX 360 EN ABRIL



Tras el polémico cambio de manos de varias franquicias de mucho éxito, tras el abandono por parte de Activision, una de ellas fue la de Larry en la cual la compañía norteamericana no tenía mucha fe y que ha pasado actualmente a estar en manos de Codemasters.
Así pues el siguiente videojuego de la saga, Leisure Suit Larry: Box Office Bust, se pondrá a la venta en nuestro país bajo el sello Codemasters, y lo hará en el próximo mes de abril para PC, Xbox 360 y PlayStation 3.

Call of Juarez: Bound in Blood

El nuevo shooter de acción en tiempo real de Ubisoft ambientado en el lejano oeste muestra su primera impresión visual al público



Estamos ante la secuela de uno de los mejores juegos de acción basados en el Lejano Oeste. En esta ocasión encarnaremos a los hermanos Ray y Thomas McCall en su lucha por la supervivencia en la Guerra Civil americana a lo largo del estado de Georgia, entre otras aventuras. Esta nueva entrega de Call of Juarez será una precuela de la historia vivida en el original y será distribuida por UbiSoft para las consolas de nueva generación.
Tiros, sangre y mucha acción serán las armas de este título, que ya en su primera entrega nos dejó con ganas de más juegos basados en el Western.

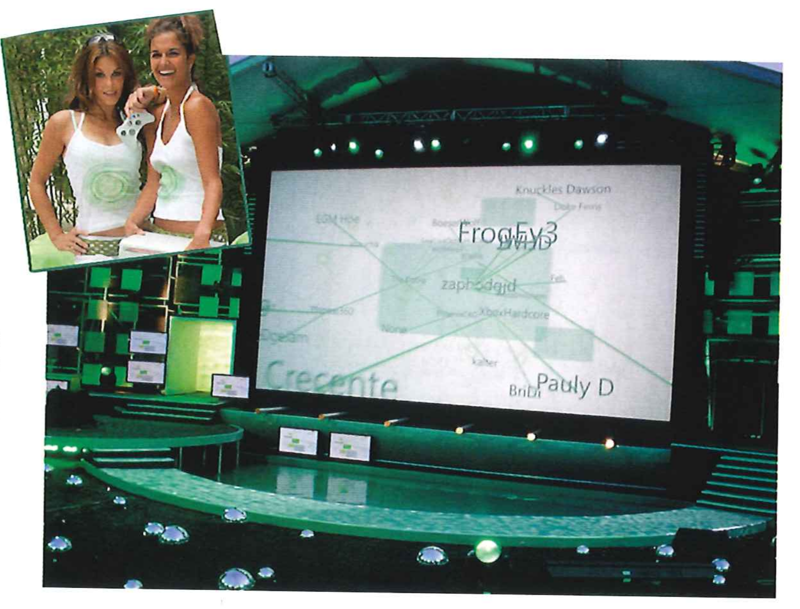


Capcom anuncia la llegada de Lost Planet 2

En primicia para Xbox Live y apoyado en un trailer, un nuevo juego de la compañía. El día ha llegado y la "sorpresa" se ha desvelado. Se trata de Lost Planet 2. El juego está dirigido por Kenji Oguro, y en esta nueva entrega que se desarrollará 10 años después del original, la línea argumental no se centrará en un único personaje, sino que será contada desde la perspectiva de diferentes facciones. Igualmente, Lost Planet 2 sumará a su gélida y atractiva ambientación nevada la presencia de ciertos escenarios selváticos. ¿Quieres verlo?

Microsoft convoca a los medios para el E3

Promete grandes novedades para nuestra querida Xbox 360



En A falta de 3 meses para dar el pistoletazo de salida en una de las ferias má importantes del videojuego, el E3, Microsoft ha repartido las acreditacione previas a dicho evento para los medios especializados.
Muchas son ya las novedades incluidas para este nuevo E3, entre ellas el regre de las "chicas" con más alta temperatura del mundillo que habían sido sustituida por censura en los pasados años.
Microsoft asegura a los medios que el día 1 de junio a las 10:30 mostrará grandes sorpresas a los usuarios de Xbox 360 y que nos preparamos para un nuevo año en el que la compañía pondrá de nuevo toda la carne en el asador. ¿Alguien da más?



Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...

Bienvenidos.
Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, sú y críticas serán bienver Todas serán atendidas. lo prometemos!





ALTA DEFINICIÓN

Buenos días. Sé que estaréis muy ocupados con vuestra revista, la cual siempre intento comprar, pero os quería hacer unas preguntas. La primera, ¿cuál es vuestra opinión acerca de los discos ópticos "VMD"? Y la segunda, ¿hay algún rumor sobre su posible uso en la Xbox 360? Ya que sería una buena opción porque se puede almacenar mas información y creo, de esto no estoy seguro, que podría ser compatible con los reproductores actuales de DVD? Gracias por vuestra atención.
Christian M.

Pues creo que sabemos casi lo que sabes tú. El HD VMD (Versatile Multilayer Disc) es el tercero en discordia en la guerra de los discos ópticos de alta definición junto al ya extinto HD-DVD y el Blu-Ray. Se había escuchado poco de este sistema, pero hace unos meses se ha vuelto a relanzar gracias a la presencia de algunos reproductores en algunas ferias internacionales. Los discos HD VMD tienen entre 40 y 50 GB de capacidad, lo que les permite almacenar toda la información de contenidos en HD. Su posible mayor ventaja frente al victorioso Blu-Ray, su precio: los reproductores rondan los 175 dólares frente a los casi 500 que siguen rondando de media los reproductores del formato de Sony. ¿Rumores sobre su implementación en la xbox 360? Pues no nos constan. Es tan probable (o improbable) como que aparezca un reproductor Blu-Ray para la consola de Microsoft. Seguiremos informando.



CAMBIO DE HDD

Hola, os acabo de descubrir y me ha surgido una duda. Tengo una 360 con un disco duro de 20 GB y ahora con el nuevo dashboard y su capacidad de grabar juegos en el disco duro para que no sufra el lector de DVD se me ha quedado pequeño y estoy pensado en comprarme uno de 120 GB. Mi pregunta es la siguiente: ¿Cómo puedo pasar los datos de mi disco de 20 GB al nuevo disco?
Francisco J. Vaca

Si estás pensando en comprarte un disco de 120 GB no vas a tener ningún problema para pasar la información de tu disco duro antiguo a éste. El disco duro de 120 GB para Xbox 360 incluye un cable especial que está pensado exactamente para esto, ya que los chicos de Microsoft entienden que si inviertes en un disco duro de estas características te merece la pena poder conservar toda la información de tu disco duro antiguo. El pack incluye las instrucciones necesarias para hacer el 'transvase' pero si te lías puedes ver un vídeo explicativo grabado por el mismísimo Major Nelson aquí: *http://soapbox.msn.com/video.aspx?vid=f1a71e75-a80b-4256-83eb-d56dabd46708.*



UNIVERSO HALO

Hola, me llamo Julio y tengo varias dudas acerca del universo de Halo. La primera: ¿al final se está realizando la película de este pedazo de juego? Segunda: ¿es cierto que Halo Recon será el último juego de Halo realizado por Bungie? Y la última. Me he pasado Halo 3 en modo cooperativo en dificultad legendaria pero en mi hoja de servicios sale como que me lo he pasado en normal. ¿Me podrías decir a qué se debe esto? Muchas gracias y a seguir creciendo que para mi sois la mejor revista que hay actualmente.
Julio López

La película de Halo es un proyecto que se lleva varios años demorado, con varios cambios de directores a la espalda. Todo apunta a que será lanzada en 2012 y, entre otros, está confirmado el guionista Alex Garland. Sobre si el nuevo Halo ODST (es como finalmente se llamará el título) sí que actualmente Bungie confirmó que sería su último proyecto para la saga, pero ello no descarta que en futuro Microsoft encargue algún nuevo super título que lleve como firma al Jefe Maestro. Sobre tu problema con *Halo 3*, posiblemente te falte algún nivel por pasar por completo para que te lo den como válido, y debes de pasártelo integro en cooperativo para que cuente en la hoja de servicios de jugador.

¡GANADORES END WAR!

Entre todos los lectores que nos han mandado cartas este mes hay dos afortunados ganadores de una copia de *Tom Clancy's End War.*

Daniel Escrivano
Francisco J. Vaca
¡Enhorabuena!



¿DÓNDE ESTÁN MIS LOGROS?

¡Buenas caballeros! Antes de nada decir que sois muy grandes. Una vez he dicho esto, iré al grano. Quería preguntaros si hay alguna forma de saber la relación logros desbloqueados/logros totales de los juegos usados, porque recuerdo que antes de la NXE se podía mirar, pero ahora no lo veo por ningun lado, y era una cosa curiosa para picarse con los coleguitas. ¡Ah! También preguntaros si se puede conectar un teclado con USB a la 360. ¿Y un ratón? Un saludo amigos.
Luís García Carús

Sí, puedes verlo cuando inicias sesión con tu Gamertag y entrando en Mi Xbox -> Biblioteca de Juegos. Ahí tendrás un listado con los juegos ejecutados y los logros conseguidos y restantes.
Por poder puedes conectar tanto el teclado como el ratón, sólo que este último no te va a funcionar porque no hay ninguna aplicación/juego que lo utilice. El teclado, por contra, es perfecto a la hora de escribir mensajes, hablar por MSN, etc... Incluso puedes usar uno inalámbrico mientras su receptor sea USB. Pruébalo.

TORK, ESE GRAN JUEGO

¡Hola, muy buenas! Soy un 'viciao' desde Dreamcast, Xbox y Xbox360 y enganchado me tenéis a vuestras revistas, ¿cómo no? (Xbox360, Marca Player)...
Tenía algunas inquietudes: ¿Sabéis si se podrá bajar alguna vez TORK por Internet? Para mí fue el mejor juego de plataformas de la original Xbox. ¿Se sabe en qué proyecto están los creadores de Black? ¿Sacarán Black 2? ¿Saldrá algun día Quantum Redshift 2, o algo que se le parezca? Sin hablar de Fatal Inertia claro, que fue fatal. Gracias por atenderme. ¡Ah!, os mando un sueño de los míos en una imagen (a la derecha, también se lo he mandado a Akihabarablues, que lo sepáis).
Martin Hoffmann

Dificílmente saldrá TORK para Xbox Originals, pero si lo tienes, podrás jugarlo ya que tiene retrocompatibilidad en Xbox 360. Aunque ahora se están recopilando un amplio surtido de juegos de Xbox. ¿Quién sabe? Aún no hay confirmación oficial de una segunda parte de BLACK. Eso sí, ya puedes disfrutar de lo último de Criterion Games; Burnout Paradise Ultimate. Sobre un posible Quantum Redshift 2 no se ha anunciado su desarrollo, siempre puedes re-jugar al primero y disfrutarlo en su totalidad por si dejaste algo por hacer.

ACTUALIZACIÓN A LA NUEVA NXE

¡Hola! He estado leyendo las preguntas de otros lectores sobre cómo podían obtener la NXE y si la íbais a incluir en vuestro DVD, y les habéis contestado que Microsoft no la había proporciaonado aún, pero aquí la teneís desde este enlace a la web oficial de Xbox. La podéis descargar de:
http://www.xbox.com/es-ES/support/xbox360/system-update.htm
Adios y un saludo.
Daniel Escribano

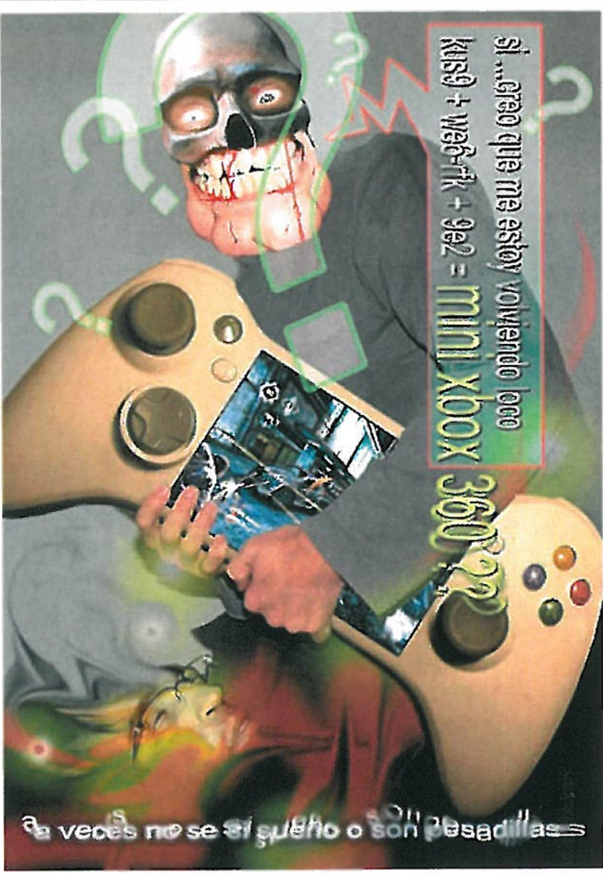
Pues muchísimas gracias Daniel. Hemos publicado tu respuesta porque eres el primero de nuestros lectores que ha dado con esta descarga proporcionada por Microsoft. Nosotros a veces andamos tan liados que no nos enteramos de estas cosas. Como indicas son muchos los lectores que nos habían preguntado por esta descarga a través de Internet.
Ya sabéis, descargar la actualización de esta dirección, grabarla en un CD e introducirlo en vuestra Xbox 360 para que se actualice con la nueva NXE.



PREGUNTAS VARIAS

Hola, soy lector vuestro desde el nº 1 y me gustaría, lo primero, daros la enhorabuena por la revista y segundo haceros estas preguntas:
¿Qué 'shooters' en primera persona (realistas) considerάis imprescindibles?
¿Se sabe la fecha exacta de la salida del Bionic Commando?
¿Y la de "Ninja Blade"?
Y por último, mi consola sufrió varias averías que me soluciono el SAT pero a la tercera la maquina murió definitivamente y me la cambiaron por una nueva. Pero ésta lleva una bandeja de DVD diferente, la cual hace que el disco no haga ningún ruido pero cada tiempo es como si el disco pegase un frenazo y se para la partida. Todo esto me da miedo de que pueda estropear el juego ¿Sabéis cuál puede ser el problema? ¿Me recomendáis que la envíe por cuarta vez? Muchísimas gracias por vuestra atención.
Jorge Postigo

Sin duda alguna los dos shooters en primera persona más realistas que se han hecho para 360 han sido Call of Duty 4 y Battlefield Bad Company, desde nuestro nuestro punto de vista. Sobre Bionic Commando no hay fecha clara, aunque todo apunta a Mayo de este mismo año, e igual ocurre con Ninja Blade, que desde hace unos días dispone de demo oficial en varios continentes (en España hay que esperar algo más para poder catarla). Sobre tu consola, deberías de informar de nuevo al SAT de esa incidencia, no es normal que se quede bloqueada la lectura del lector y produzca cuelgues no deseados, mejor tener que enviarla una cuarta vez que quedártela rota al paso de la garantía.
¡Suerte!

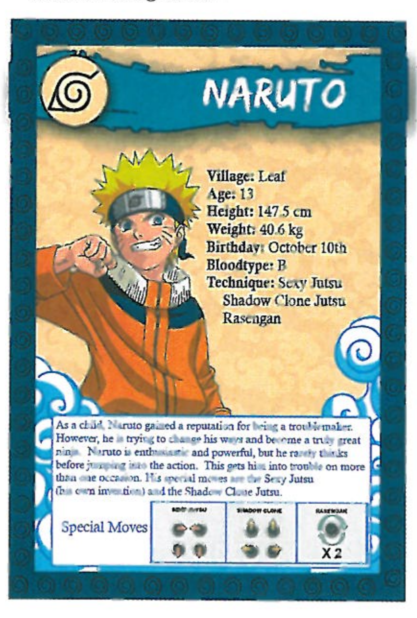


El amigo Martin Hoffman nos manda este bonito anuncio sacado de sus sueños. Una 360 de bolsillo.

EL MEJOR JUEGO EN XBOX LIVE

Hola soy Vicente Mari, quería preguntaros si creéis que Halo 3 tienes el mejor online de todos los juegos de Xbox 360, a mí me han dicho que el GOW 2 va muy mal para multijugador y no se cual comprarme de los dos, ¿Qué me recomendáis? También quiero saber si habrá algún juego nuevo de Naruto? Un saludo y gracias.
Vicente Mari

Ambos juegos son realmente buenos, los buques insignias de Xbox 360, pero un sistema de juego muy diferente comparándolos entre sí. Halo 3 pasa a ser un shooter adrenalínico cosa de GOW 2 es en tercera persona y más estratégico, a la hora de multijugador. Yo me quedaba con HALO 3, es que soy todo un clasicón.
Posiblemente anuncien una tercera entrega de Naruto en el E3, ya confirmó Ubisoft que haría al menos una trilogía de Rise of Ninja, y de momento va bien la cosa, un excelente trabajo y juegos de mucho nivel gráfico.



DUDAS Y MÁS DUDAS

Hola, ¿qué tal, cómo estáis?. Me llamo Angel y es la primera vez que os mando un e-mail ya que hace poco que os sigo y tengo la 'blanca' desde días antes de navidades, regalito de Papá Noel (con 60 Gb y con ambos Gears of Wars). Y mira que llevo tiempo con esto de los juegos y las consolas, pero he 'flipado a tope' con los gráficos de la 'condenada máquina'...
Bueno, voy a exponer mis dudas :
La resolución de vídeo que se indica en las características del juego en la caja, ¿es real, es decir, alcanza los 1080p o no pasa de los 720p como le pasa a PS3?
¿Hay alguna tienda de videojuegos que tenga parte o buena parte del catálogo económico de Xbox Clásicos para pillarme algun buen juego, aunque antiguo, pero a buen precio? En las tiendas que los encuentro los tienen con cuentagotas o de segunda mano.
Tengo el cable de carga y la batería para el mando pero, ¿para cargar bien la batería tendría que dejar encendida la 360 toda la tarde hasta que se ponga la luz en verde o hay otro sistema con la Xbox?.
Espero que me respondáis pronto para aclarar dudas , pero hasta entonces un saludo y ánimo que lo estaís haciendo realmente bien. Os veo el mes que viene.
Algel Marta

Xbox 360, a diferencia de la mayoría de los juegos de PS3, sí reprodruce en tiempo real los 1080p en una HDTV Full HD. No encontrarás casi ningún juego de catálogo que esté por debajo.
En cuanto a los juegos clásicos, hoy en día es muy dificil encontrar los mejores títulos en casi cualquier tienda, eso es una muestra más del éxitazo de Xbox 360, pero la mejor opción es acudir a un GAME, un GameStop o un Fnac y estar atento a los juegos de segunda mano. ¡Ánimo!
La mejor opción es pillarte un cargador de baterias ajeno a la consola, los venden de manera oficial y también fabricantes autorizados, son cargadores de corriente normales, como la Wii. Muy recomendables con cargas rápidas y efectivas. Admite dos baterias cargandose simultaneamente.



CALENTAMIENTO

Hola. Antes de nada, felicitaros por la gran revista que hacéis (¡oh grandes.... esa Marca Player!). El tema es que con esto de la crisis, las compañías y las tiendas de videojuegos están bajando muchos juegos de precio (incluso parece que EA se va a apuntar a la bienvenida moda). Juegos que muchos disponen de demo jugable. Por ejemplo, cuando probé la demo del The Club la primera vez no me gustó nada porque pensé: "70 euros en este juego no me gasto". Pero al verlo a 10 euros volví a probar la demo y esta vez no me pareció tan mal juego y me lo acabé comprando (me está gustando bastante). Conclusión: ¿Podriaís incluir un índice con el contenido de los DVDs publicados para evitar descargar las demos y tener una referencia en dónde poder encontrarlas de forma rápida? ¡Que ya llevamos 27 DVDs! Un saludo y muchas gracias.
David Costas Tubío

Pues sí que sería muy grande publicar un listado con todas las demos que hemos ido ofreciendo en nuestros DVDs pero, utilizando tu misma expresión, ¡es que ya llevamos 27 DVDs! Y eso sería un trabajo horrible para nosotros. Imagínate: sacar de la estantería los 27 DVDs, mirar el dorso de todos y cada uno de ellos, y anotar (en un Excel o en el mismo WordPad) todas las demos publicadas para, luego, cortar y pegar en una maqueta todas ellas para publicarlas en el próximo número. ¡Madre mía! Nunca he trabajado tanto. Eso nos quitaría, por lo menos, veinte minutos de probar alguno de los últimos juegos que están a punto de salir al mercado. De ninguna manera. Lo sentimos (;-)) Que no...
Por cierto, The Club es un pedazo de juego y, tenemos que decir que ¡ya te lo dijimos hace unos cuantos números!
Un saludo y gracias por la propuesta, en serio.





LA ENCICLOPEDIA HALO

Únete a nosotros en un viaje en el tiempo a través de toda la saga.

El Jefe Maestro está perdido en el espacio y la guerra entre los humanos y los Covenant está a punto de terminar, sin embargo el universo *Halo* no deja de moverse. Lo más inminente es *Halo Wars*. Después vendrá el pack descargable del Mapa de Mythic y más tarde la expansión *Halo 3: ODST*. Echamos la vista atrás y vemos cómo comenzó todo y cómo acabamos la lucha.


ODST son conocidos como los saltadores del infierno.

"2164 – en respuesta a los conflictos en toda la galaxia se crea la UNSC"

2160 - LAS LUNAS DE JOVIAN
Los humanos están metidos en una Guerra civil galáctica. Una de las campañas más atroces se produce entre Naciones Unidas y un grupo neofascista sobre las Lunas de Jovian, las 63 lunas de Júpiter. El conflicto terminó llegando hasta la Tierra, con el terrible final de las Guerras del Rain Forest (Sudamérica).

2163 - PRIMEROS ODST
Los Marines de las Naciones Unidas se convirtieron en los primeros soldados en ser lanzados desde el espacio. Su papel es clave en las Guerras Marcianas y marcan el comienzo de los ODST.

2164 - FORMACIÓN DEL UNSC
El Comando Espacial de las Naciones Unidas es creado como respuesta a los conflictos. Su poderío militar consigue contrarrestar las fuerzas fascistas y socialistas de toda la galaxia. Utilizan descubrimientos como el agujero de gusano para viajar por el espacio.

2460 - COLONIZACIÓN DE HARVEST
Tras un viaje espacial de 300 años, los colonizadores llegan al lejano planeta Harvest.


Los marines siempre estuvieron allí.



EL SALÓN DE LA FAMA

Aquí reposan aquellos que se sacrificaron por los humanos



COMANDANTE JACOB KEYES
Uno de los héroes de Reach, Keyes era el Capitán del Pillar of Autumn antes de ser abducido. Fue subido a bordo de la nave Covenant tomada por los Flood y convertido en un proto-gravemind (parásito Flood). Fallece en los brazos del Jefe Maestro.



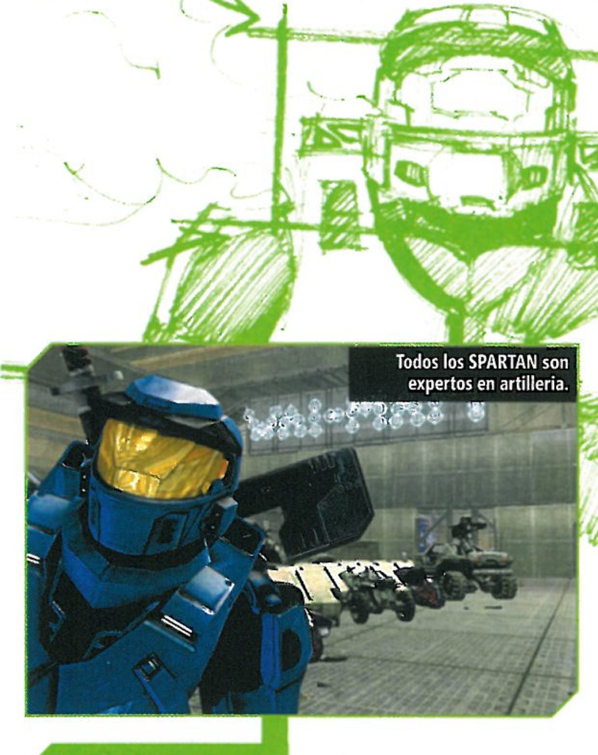
SARGENTO AVERY JOHNSON
Jonson estaba en Harvest cuando los humanos tuvieron el primer contacto con los Covenant. Se convierte en el máximo aliado del Jefe Maestro en la defensa de Nueva Mombasa y la destrucción de la Instalación 04. Es asesinado por la Chispa Culpable antes de activar el Halo inacabado.



COMANDANTE MIRANDA KEYES
La hija de Jacob Keyes asume el puesto de Comandante en Octubre de 2552. Tiene un papel clave para quitar el índice al líder de los Brutes, Tartarus, pero es capturada por el Profeta de la Verdad. Es disparada siete veces por la espalda antes de activar los Halos acabados.



KURT-051
Kurt es uno de los Spartan II más sociables de su generación. Como miembro del Equipo Azul luchó para defender las Reliquias Forerunner de Onyx de una invasión Covenant. Fue herido mortalmente por un Hunter antes de que los Covenant acabasen definitivamente con su vida.



Todos los SPARTAN son expertos en artillería.

2506 - INICIO DEL PROYECTO ORIÓN
El UNSC intenta crear una nueva estirpe de súper soldados, con el nombre en clave de SPARTANS. Un intento inicial llamado Proyecto Orión fracasa. El resultado al experimento son sujetos dementes y poco eficientes en el combate.

2517 - PROYECTO SPARTAN II
Mucho más exitoso. Algunos niños soldados son enviados al planeta Reach (Alcance en el primer *Halo*) para ser entrenados. 'John 117' conocido como el Jefe Maestro es ascendido a Comandante en Jefe.

2525 - PRIMER CONTACTO
Harvest se convierte en la primera colonia humana descubierta por los Covenant. La nave alienígena es atacada por los humanos creyendo, por error, que en la nave van un grupo de insurrectos de su propia raza.



El juego de Halo que nunca jugarás



Poco antes de que cerrasen sus puertas, el estudio Ensemble filtró que había estado trabajando durante bastantes meses en un juego de rol multijugador masivo y online basado en el universo de *Halo*. El desarrollador había tenido en el plantel más de 40 personas dedicadas a este proyecto. Era uno de los muchos MMOs para consola de 2008. Aunque somos fanáticos de los juegos de *Halo*, las primeras pantallas del juego tampoco nos hicieron quedarnos con la boca abierta.



SPARTAN II, la Tierra es la mayor esperanza.



"2525 – Harvest se convierte en la primera colonia humana descubierta por los Covenant"


El primer contacto de la UNSC es desastroso.

Procedencia alienígena

Se sabe muy poco de los misteriosos alienígenas conocidos como los Forerunners, más allá de que eran una especie muy desarrollada con una tecnología avanzadísima. Parece que se extinguieron hace mucho, pero antes dejaron construidos los Halos y cientos de otras reliquias diseñadas para exterminar a los Flood. Es muy probable que la infección Flood fuese la causa de la desaparición de los Forerunners. Nunca han aparecido ni en los juegos ni en las novelas y eso que sus armas y estructuras son en epicentro de la guerra entre humanos y Covenants.



2526 - LA CAIDA DE HARVEST

Brutes y Profetas trazan un plan para acabar con los humanos de Harvest y hacerse con las Reliquias Forerunner. Para ello gasean todo el planeta para la mayor parte de los humanos escapan en vehículos de transporte.

"2526 – Brutes y Profetas planean acabar con Harvest"

2531 - HALO WARS

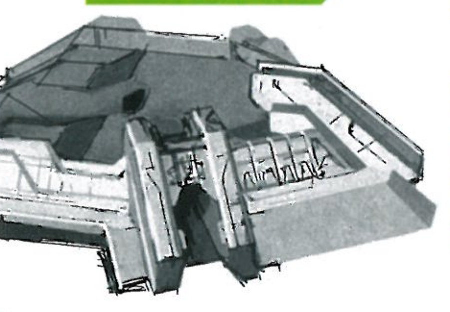
La nave del UNSC, el Espíritu del Fuego, vuelve a lo que queda de Harvest tratando de recuperar algunas de las Reliquias Forerunner. Al llegar descubren el plan de los Covenant para crear la flota más grande del universo. Primer cara a cara con los Flood.

2531 - PROYECTO SPARTAN III

Tras el éxito del Equipo Spartan II Azul, el coronel James Ackerson lanza el proyecto Spartan III, diseñado para crear un súper soldado todavía más potente que se pueda enviar a zonas de combate peligrosas. El proyecto se lleva a cabo en Onyx, un planeta que el UNSC tiene encubierto.

2536 - EL ASEDIO DE LAS COLONIAS

Las fuerzas Covenant se adentran en las colonias espaciales humanas. Las colonias caen, una a una. Cada una defendida hasta las últimas consecuencias y con un elevado coste humano terrible.



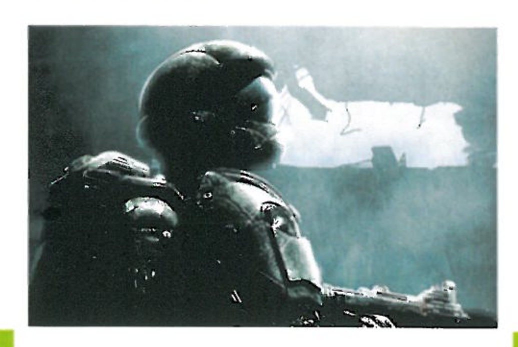
HALO 3: ODST

La última pieza que Bungie ha añadido a *Halo 3* es una expansión llamada *ODST*. Cuenta la historia de los Orbital Drop SOC Troopers (los paracaidistas orbitales de la UNSC) en su intento de defender Nueva Mombasa del ataque del Profeta de la Verdad en Octubre de 2552. Frente al poderío del Jefe Maestro, los ODSTs son unos chalados que se dejan lanzar desde naves y cuya primera misión es sobrevivir a la caída. Mucho más débiles que el Jefe Maestro, han de trabajar como un escuadrón. Cuentan con algunas armas y herramientas molonas entre las que encontramos visión nocturna y ametralladoras con silenciador.



ODST EN ACCIÓN

El escuadrón de Halo 3: ODST combatirá en una Nueva Mombasa en ruinas por el ataque Covenant. Te encontrarás con escenarios amplísimos y para sobrevivir en las vacías calles de la ciudad tendrás que apoyarte en tus tres compañeros (en cooperativo o en modo automático). No es algo del rollo Rainbow Six porque aquí los compis saben que tienen que cubrirte. Se trata más de sobrevivir como equipo y hacerlo sin contar con el poderío físico del Jefe Maestro.





2552 - LA CAÍDA DE REACH

Los Covenant utilizan una Reliquia Forerunner para localizar el planeta humano Reach. Realizan un bombardeo de plasma sobre todo el planeta y la mayor parte de los soldados Spartan II son eliminados.



2552 -HALO: EL COMBATE HA EVOLUCIONADO

El Pillar of Autumn descubre el Halo, un arma Forerunner. Luchan contra los Covenant y pierden al capitán de la nave, el Capitán Keyes. Halo es destruido y el Jefe Maestro consigue escapar en una nave Pelican.

"2552 – los Covenant usan una reliquia Forerunner para localizar el planeta Reach"

2552 (OCTUBRE) HALO 2 Y HALO 3: ODST

Las fuerzas del Profeta del Pesar llegan a la Tierra en busca de reliquias. El Jefe Maestro y los ODST oponen resistencia. Nueva Mombasa es destruida y el Jefe Maestro y Miranda Keyes persiguen a los Covenant que vuelven a Delta Halo 05 donde descubren el Índice, otra reliquia.

2553 - HALO 3

El Jefe Maestro consigue reagrupar parte de las fuerzas del UNSC cerca del Nido del Cuervo mientras que una nave transporte de los Flood cae sobre la ciudad de Voi. El UNSC se mata por tratar de que la infección no salga de allí y no alcance a otras ciudades. Cortana es rescatada de entre los Flood pero no llegan a tiempo de evitar que el Profeta de la Verdad obligue al Sargento Jonson a activar los siete Halos que quedan. El Jefe Maestro usa el Índice para detener los siete Halos.





Los Profetas

Líderes religiosos y políticos de los Covenant. Los archienemigos del Jefe Maestro en la saga *Halo*, son el Profeta de la Verdad y el Profeta del Pesar. El del Pesar cayó a manos del Jefe Maestro en *Halo 2*, pero el de la Verdad sobrevivió en *Halo 3*. Es capturado por los Flood y absorbido por los Gravemind. El Profeta del Pesar aparece en *Halo Wars* como una de las unidades 'héroe'. También juega un papel importante en la campaña. Tendrás que jugar *Halo Wars* para descubrir toda su maldad.



¿Y la peli qué?

En 2005, Microsoft anunció un acuerdo con Universal Studios y 20th Century Fox para hacer la película de *Halo*. Con un presupuesto de 130 millones de dólares iba a ser una de las películas de ficción más caras de los últimos tiempos.
Tan sólo un año después los dos estudios se echaron para atrás... y eso que contaban con nombres como Peter Jackson o Neil Blomkamp detrás del proyecto. Lo más parecido está en el Bazar de Xbox Live y es un corto gratuito titulado '*Halo Landfall*'.



2553 (MARZO) - FIN DE LA GUERRA
En cuanto el Profeta de la Verdad es derrotado, el final de la batalla se alcanza pronto.



El Jefe Maestro consiguió desactivar los Halos.

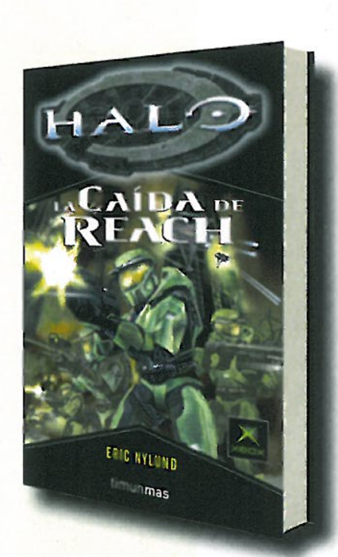
"2553 – el Jefe Maestro utiliza el Índice para acabar con los siete Halos"

¡Gana un regalo de la saga Halo!

Como celebración por el lanzamiento de *Halo Wars*, Microsoft nos ha hecho llegar regalos de *Halo* para sortear. Tenemos 3 *Halo Wars*, 1 *Halo Wars Ed Coleccionista* y 3 novelas de *Halo La Caída de Reach, de Timun Mas*. Para participar sólo tienes que seguir nuestras instrucciones para enviar un mensaje SMS: Envía un mensaje* al 5549 con la palabra clave MP seguida de un espacio HALO y otro espacio con la respuesta correcta. Ej: MP HALO B
Antes de que se llamase *Halo 3: ODST* la expansión fue anunciada con un título diferente. ¿Qué título era?

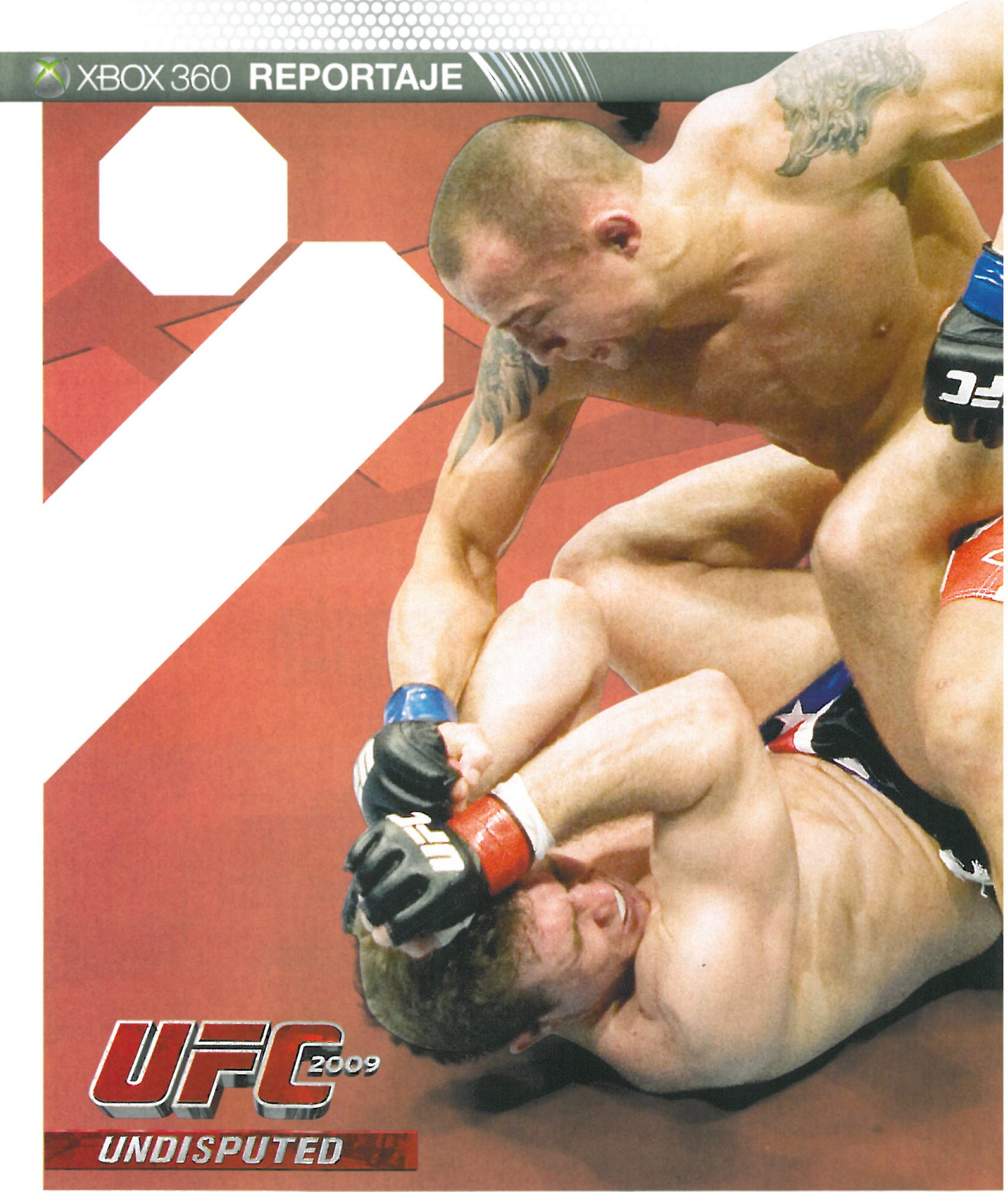
A. *Halo 3: Recon* B. *Halo 3: La Venganza de los Profetas* C. *Halo 3: Brutes*

GANADORES Se sortearán los premios entre los acertantes y éstos serán contactados a través del número de teléfono desde el que se mande el mensaje.
*Coste del mensaje 1,2 € + IVA.



Libros cedidos por:
timunmas




UFC
2009
UNDISPUTED



Dentro del Octógono

Traducido por Chema Antón

Bienvenidos al lado más salvaje de la lucha: Ultimate Fighting Championship

Hay muy pocos sitios que den más miedo, deportivamente hablando, que el Octógono, esa especie de jaula-ring en la que se desarrolla el Ultimate Fighting Championship. Como en el wrestling profesional, se trata de la pelea cuerpo a cuerpo de dos hombres, a la antigua. Pero, al contrario de lo que ocurre con el wrestling, aquí todo es muy real... En ocasiones, demasiado real, y esto es algo que THQ siempre ha querido resaltar en sus juegos de UFC a lo largo de los años.

Una vez dentro del Octógono sólo existen 3 salidas: uno de los luchadores se puede rendir, el juez para la pelea o uno de los luchadores deja KO al otro. Es, sin ninguna duda, un deporte violento. Pero esto no lo convierte automáticamente en un deporte peligroso.

UFC cuenta con todas las protecciones que tiene el boxeo, además los jueces aquí tienen más facilidades para parar una pelea si las cosas van demasiado lejos. En cualquier caso, eso no ha hecho que las opiniones sean cada vez más feroces en cuanto a UFC . La Asociación de Médicos Británicos ha pedido en varias ocasiones que se detenga la práctica de este deporte, describiéndolo como una 'pelea de gallos'.

El presidente del UFC, Dana White, quiere que ese mito desaparezca. Nos dice: "Ya llevamos nueve años haciendo esto. Hemos hecho peleas en todo el mundo y nadie ha muerto; nunca ha habido lesiones graves. Los hechos no se pueden negar".

UNA REVOLUCIÓN EN LA LUCHA

El UFC lo creó Art Davie, un publicitario que pensó que un torneo en el que se pudiesen ver todas las artes marciales del mundo sería un éxito seguro. Al principio, la lucha enfrentaba a expertos en diferentes artes marciales dentro del Octógono. Maestros del Kung Fu se enfrentaban a boxeadores profesionales, expertos del judo o, incluso, luchadores de sumo.



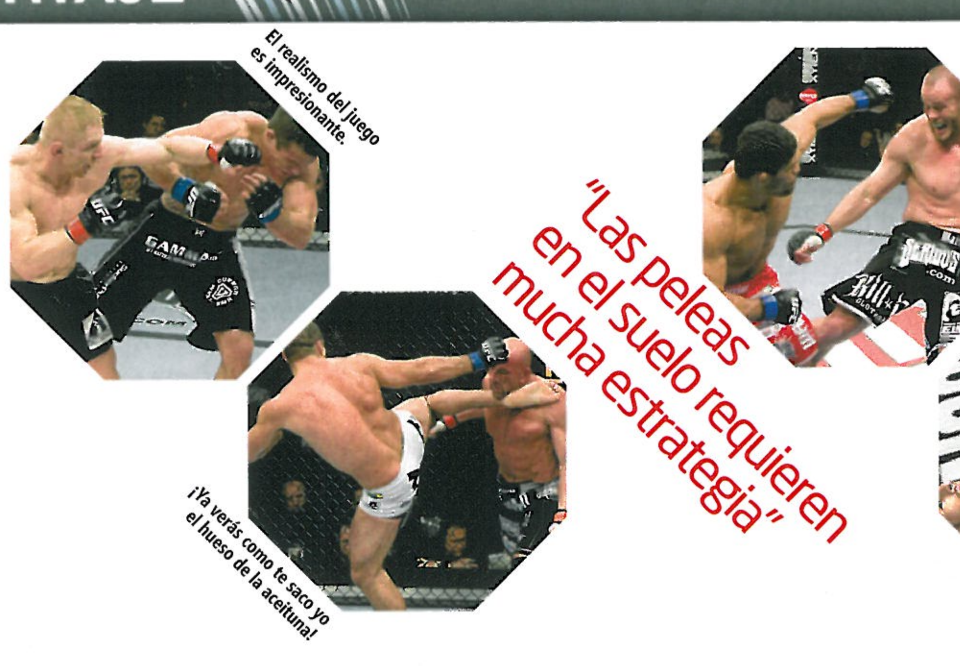
"EN EL COLE ERA EL AMO EN STREET FIGHTER II"

Michael Bisping es uno de los mejores luchadores británicos. Hablamos con él durante un evento de UFC en Dublín.

¿Qué dirías a la gente para que vean más UFC?
"La mayor parte de los críticos deportivos, cuando lo ven, te juro que lo adoran. La madre de mi novia, a la que le encantan los museos y el arte, es la mayor fanática de UFC que te puedas echar a la cara. Tan sólo dale una oportunidad."

¿Qué piensas de tu personaje en el juego?
"Se parece a mí... Por supuesto, soy mucho más guapo en la vida real."

¿Juegas con videojuegos?
"Cuando iba al colegio teníamos un club de Street Fighter II en el departamento de arte y solía ganar a todos. Tenía que llevarme mi Super Nintendo como un capullo, pero era el amo con Ryu".



El realismo del juego es impresionante.

¡Ya verás como te saco yo el hueso de la aceituna!

"Las peleas en el suelo requieren mucha estrategia"

No pasó mucho tiempo hasta que se descubrió que ningún arte marcial era perfecta para el UFC.
Las Artes Marciales Combinadas Modernas son una mezcla de varias disciplinas para conseguir 'crear' un luchador más completo. "Al principio, había tíos que eran tan fuertes que nadie los podía tumbar, especialistas en el KO", nos cuenta Neven Dravinski, director del juego *UFC 2009 Undisputed*. "Creo que hemos asistido a un enorme cambio a medida que el deporte se ha ido popularizando más y más".



La animación en *UFC 2009* resulta muy auténtica.

EL PROCESO EDUCATIVO

White ve en los juegos una oportunidad enorme para conseguir un reconocimiento mayor del deporte por parte del público. "Es una buena herramienta educativa", dice. "Hay un montón de gente que no entiende de qué va el 'juego de suelo', así que va a ser muy positivo para ellos".
El 'juego de suelo' es cómo los luchadores se refieren al sistema de llaves y sumisiones que practican cuando están sobre la lona. Es un arte muy difícil de entender, todavía más para alguien que nunca ha visto una pelea. La mayor parte de los seguidores del UFC quieren ver a dos tíos en pie tratando de noquear al otro. Este fue un problema con el que se enfrentó aquel primer juego de *UFC*, lanzado por Crave en 2004. "Cuando compramos la licencia de UFC nos llevamos, como parte del trato, un juego que ya estaba hecho, pero era horrible", dice White. "Era horrendo. Tenía dos enormes barras de vida y el juego de llaves en el suelo funcionaba fatal. Una vez que te estigmatizan de esa forma en la industria del videojuego es difícil sobreponerse".
UFC 2009 Undisputed es más un título deportivo que un juego de lucha típico. "Eso es porque la mitad de los movimientos han sido creados para las llaves, paralizaciones y abrazos, y eso te ofrece una nueva visión del combate", dice Dravinski. "Todavía existe ese toque de lucha hombre contra hombre que encuentras en los juegos clásicos de lucha. Pero si quieres ser un auténtico campeón vas a tener que hacer uso de las peleas de pie, así como del juego sobre la lona".





Los luchadores han sido recreados hasta el mínimo detalle.


Sólo un momento de paz entre combate y combate.

¡VAYA CONTROL!

En el juego, el escapar y someter al contrario se realizan rotando el stick derecho en movimientos de 360 grados. Si te hacen lanzan al suelo podrías pensar que están en una muy mala posición. Sn embargo, es una de las mejores posturas para hacer una llave de sumisión al contrario. Al mismo tiempo, el luchador encima tuya tratará de romper tu defensa y decorar tu cara con algunos mamporros.

ARTISTAS DEL KO

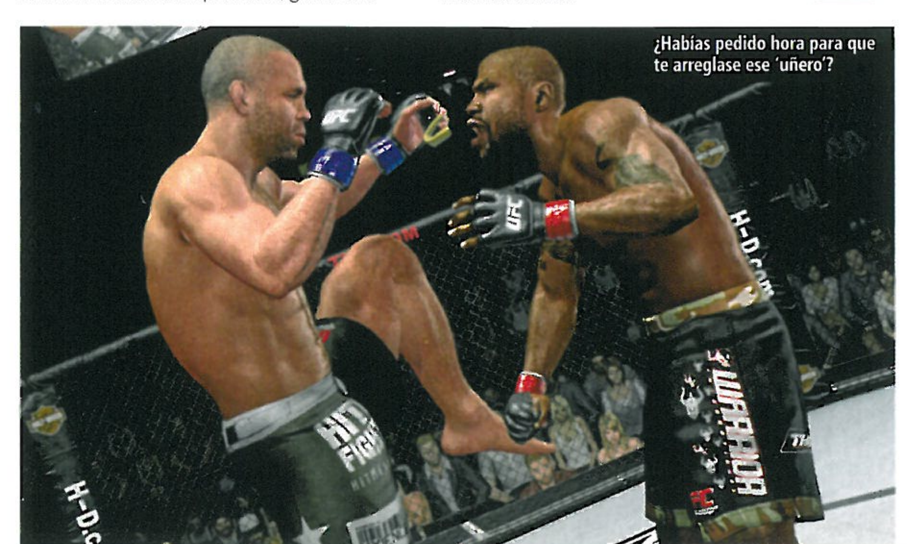
Las peleas en el suelo son las que requieren una mayor dosis de estrategia. En cualquier caso, algunos de los luchadores sólo sirven para golpear y otros son especialistas en Thaiboxing. El juego usa cálculos físicos para determinar con qué fuerza impacta cada golpe individualmente, como en la vida real. Esto quiere decir que si, por ejemplo, das un paso hacia delante justo en el momento en el que el contrario te ha soltado un puñetazo, estás mucho más cerca de ser noqueado. Las peleas pueden acabarse en unos pocos segundos, pero también pueden alargarse hasta cinco rounds de cinco interminables minutos cada uno. En estas partidas largas es donde el sistema cardiorrespiratorio del luchador juega un papel determinante. En el UFC real, se ve muy a menudo como un luchador se apaga en el segundo y el tercer asalto. El juego no tiene barras de salud, pero sí te puedes quedar sin energía si haces demasiados ataques seguidos, así como que la propia barra puede ir haciéndose más corta a medida que vas sufriendo daño por parte del contrario.

HORA DE ENTRENAR

El luchador británico Michael Bisping dice que la preparación es fundamental para las peleas. "Entrenarse para una pelea es duro. Es la parte más dura. Es mucho más fácil salir a la lona frente a miles de personas, ganar una pelea y llevarte la gloria. Pero eso de levantarse a las seis de la mañana para ir a correr cada mañana, eso acaba con cualquiera".

Algunos de los desarrolladores del juego de Yuke se han metido a entrenar algunas técnicas de lucha sólo para tratar de comprender la complejidad de estilos de lucha como el Jiu-Jitsu brasileño o la pelea en el suelo. Nadie te dice que juegues al juego y luego salgas a la calle a pegarte, pero también es cierto que seguro que tienes un gimnasio cerca de casa que ofrece clases de thai-boxing.

UFC 2009 Undisputed tiene potencial suficiente como para que el propio deporte aumente su popularidad. "Si te alejas un momento y lo observas detenidamente, es realmente bonito. Y nuestra intención es que esas sensaciones se perciban con naturalidad", dice Dravinski. Si nos fijamos en las peleas reales, "mucha gente se va a beneficiar de ver cosas como que el tipo más canijo de la sala sea un experto en jiu-jitsu. No importa lo fuerte que creas que le vas a golpear, si te pilla el brazo y te lo retuerce, estás fuera de combate... si la gente se da cuenta de eso, quizá sea más probable que nadie quiera meterse en líos con otro por la calle. Nunca sabes qué puede hacerte el otro".


¿Habías pedido hora para que te arreglase ese 'uñero'?



TODOS SIN PISTOLAS

Los artistas de las artes marciales combinadas pueden usar cualquier mezcla de artes marciales que no utilicen armas. A lo largo de los años se ha creado un estilo con la mezcla de tres estilos muy peculiares.

JIU-JITSU BRASILEÑO
Se basa en el principio de que un tipo más pequeño y ligero puede defenderse a sí mismo utilizando la técnica. Royce Gracie, con algo menos de 80 kilos ganó los UFC primero, segundo y cuarto.

LUCHA GRECORROMANA
Los luchadores no son sólo buenos tirando al oponente a la lona, sino que también son buenos si saben defenderse de ser tirados. El actual campeón de UFC es un hábil luchador grecorromano.

THAI BOXING
Muchos luchadores de UFC empezaron a través del entrenamiento del Kickboxing. El arte marcial tailandés se centra tanto en patadas como puñetazos, pero los mejores golpean con los codos y las rodillas.



Toda la información más fresca de los lanzamientos

CONTENIDOS


Temibles enemigos en *Dragon Age: Origins*.

» Info

Publica Activision
Desarrolla Raven
Jugadores 1
Online 2-16

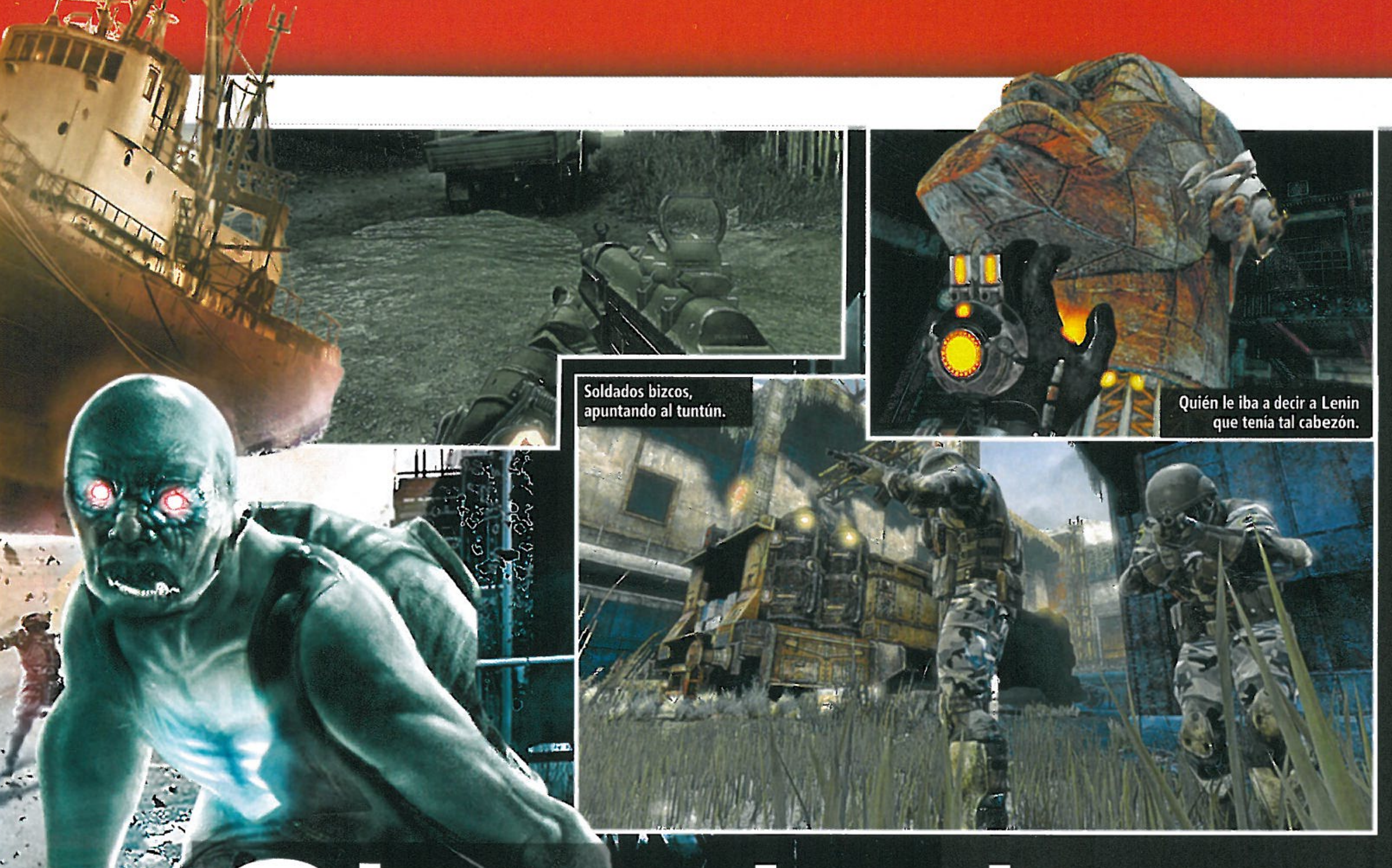
TIENE PINTA...

- Imprescindible
- ***No puedo esperar***
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

LO VIEJO ES NUEVO
Usando un método de amplificación de poderes podremos incluso rejuvenecer todo un barco carguero y todo lo que contenía. Una escena espectacular a la vista.

POLVO ERES Y EN POLVO...
Una de las maneras de acabar con los enemigos es envejeciéndolos hasta reducirles a cenizas. Impresionante, pero ¿y si los pudiéramos volver ancianos? Mola.

" Este mes, me estoy dejando un peinado a lo Lobezno que vais a flipar" Mario, tras ver X-Men Los Orígenes



Soldados bizcos, apuntando al tuntún.

Quién le iba a decir a Lenin que tenía tal cabezón.

Singularity

Como viajando en el tiempo, pero sin viajar...

Si hubiera que dar un único calificativo para definir el próximo proyecto de Raven, éste sería muy acorde al título del mismo: Singular (y no de que sólo haya uno, sino de peculiar, extraño, raro, excepcional). Se trata de un juego distinto desde sus inicios, cuando nació a espaldas de Activision como una 'idea peregrina' de los hermanos Raffel, fundadores de Raven Studios.

Finalmente, el proyecto gustó a la multinacional y todo ha seguido adelante durante dos años, hasta que ha estado listo para ser mostrado al mundo. Nosotros fuimos testigos de la primera demostración en vivo de este prometedor título, y no pudimos más que quedar completamente embelesados con su original propuesta: controlar el tiempo.

En la calle Noviembre

Pero no de la manera tradicional, a lo Marty McFly o como los habitantes de la isla en la última temporada de Perdidos. Ni siquiera similar a la del otro juego de Xbox 360 que permite jugar con el tiempo, *Timeshift*. Sino de una aún más sofisticada y misteriosa.

Y es que encarnamos a un militar norteamericano que sobrevuela una isla al este de Siberia. Se supone que

UNA ÑAPA Y ARREGLADO

Está claro. Es uso primario del invento del guantelete, arreglar el escenario para pasar. Pero sólo hay que imaginar un uso creativo en combate para empezar a alucinar con sus posibilidades. Si andáis lentos os damos unos ejemplos: cortar rutas de escape, destruir sus coberturas, robar escudos, destruir estructuras para cubrirnos con ellas...


1


2


3

dicho lugar debería estar deshabitado, pero ha estado dando muestras de una actividad inusualmente alta. Mientras hacemos el vuelo de reconocimiento, nuestro avión es derribado, para encontrarnos con una situación dantesca. Una isla, con instalaciones científicas en ruinas, para realizar experimentos de manipulación espacio-temporal, alguien al otro lado del walkie-talkie dándonos instrucciones (¿alguien ha dicho *Bioshock*?), muchos enemigos poblando todos los rincones y un guante con propiedades especiales.

El guante TMD

Este artefacto es la clave del juego, puesto que permite manipular la edad de lo que estemos apuntando. De esta manera podremos hacer que un barril deteriorado por el paso de los años se convierta en una bonita piñata explosiva que un día fue, haciendo rejuvenecer el elemento. También podemos hacer lo contrario: hacer envejecer los objetivos. Por ejemplo, candados o escudos enemigos. A los que os estáis preguntando en este momento algo, sí, a los enemigos también se les pueden hacer perrerías, convirtiéndolos en esqueletos, y de ahí en polvo, o devolverles a un estado placentoso de lo más asqueroso.
El dichoso artefacto no sólo vale para eso, sino que también se puede utilizar para hacer levitar objetos, como si fuera la pistola gravitatoria de *Half-Life 2*. Mientras están levitando, los objetos están en éxtasis, con

Los rusos de 1950, esos viejos y locos comunistas.

Usa el TMD para cambiar la 'edad' de personas y cosas



"Está vivo, viiiiiivo". ¿O eso es de otra peli?

Y esto, sólo por aparcar en doble fila.

Envejecer 100 años en tan sólo unos segundos...

¿HECHOS REALES?
Aunque sabemos que no hay tal isla, se dice en ciertos círculos científicos que el elemento 99 existe. Pero no para viajar en el tiempo sino como fuente de energía

lo que el tiempo no pasa para ellos. Muy útil a la hora de coger granadas y devolverlas o cuando manipulemos las bombas de tiempo que detienen el espacio y el tiempo a su alrededor. Este pequeño juguetito condiciona la manera de jugar a ***Singularity,*** abriendo las posibilidades ante cada situación hasta el casi el infinito. Además, como no podía ser de otra manera, habrá un arsenal de armamento de las dos épocas que visitemos.

El tiempo fluctúa

Por que el protagonista de la historia va a vivir su aventura a caballo entre dos épocas diferentes. En primer lugar, la actual del juego, el año 2010, y en segundo, los primeros años de la Guerra Fría, entre 1950 y 1960. Se supone que la estación de investigación en la que estamos sufrió algún tipo de accidente años atrás, mientras manipulaban algo llamado elemento 99. Esta es la clave para los viajes temporales y parece que ha desatado su verdadero poder de manera incontrolada.. Esto provoca súbitas hondas temporales que transportan al jugador entre ambas épocas (de hecho, muchos de los escenarios están modelados dos veces).

También podremos potenciar los poderes de nuestro héroe, con un aparato gigantesco que permitirá amplificar el dichoso guante. En una de las escenas que pudimos ver en directo, conseguíamos restaurar un completo barco mercante para entrar en su interior a desentrañar una parte del misterio de la isla. Por desgracia, las normas no escritas del TMD dictan que elementos tan grandes no se pueden mantener en este estado de manera indefinida, por lo que mientras estamos dentro se empieza a oxidar y destruir de manera visible.

No hay que olvidar la lucha con un monstruo temporal parecido a Godzilla... Aunque los chicos Raven están empeñados en decir que en esta isla no hay monstruos, sólo soldados enemigos y antiguos habitantes de la isla. ¿Quién demonios es entonces este engendro de 40 metros? Tendremos que usar el guante para descubrirlo. Por desgracia, se nos han acabado las pilas. ¿Os sobra alguna?

Bonitas ruidas de color grisáceo son el escenario.

» Info
Publica Electronic Arts
Desarrolla Electronic Arts
Jugadores 1
Online Por confirmar

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

UN BANDARRA
Nuestros esbirros nos podrán acompañar a hacer fechorías. Y cuando vayamos en coche, nosotros conducimos y ellos llenan de plomo a todo bicho viviente que se cruce en su camino.

En la calle
Abril de 2009

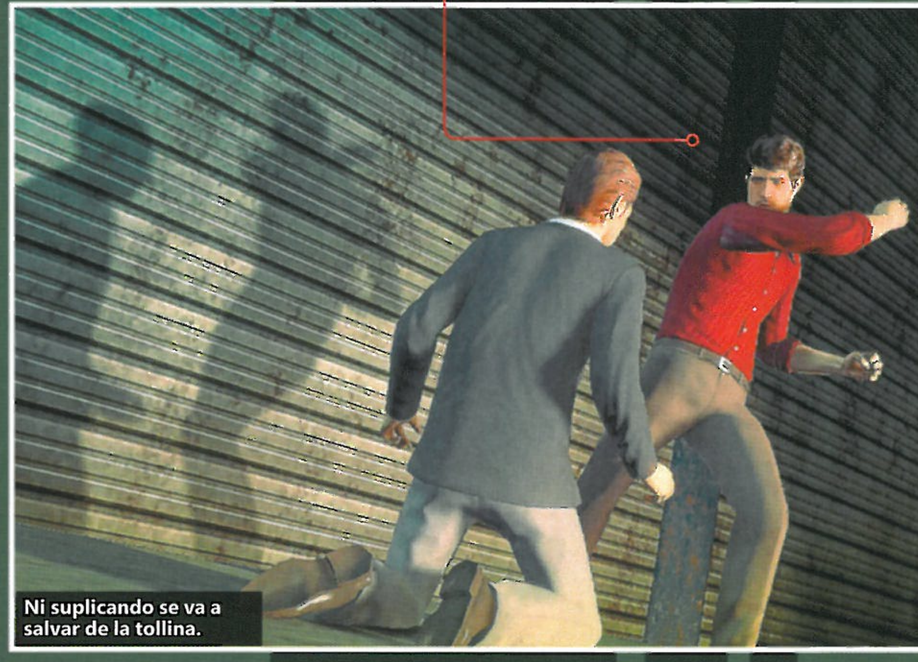
El Padrino 2

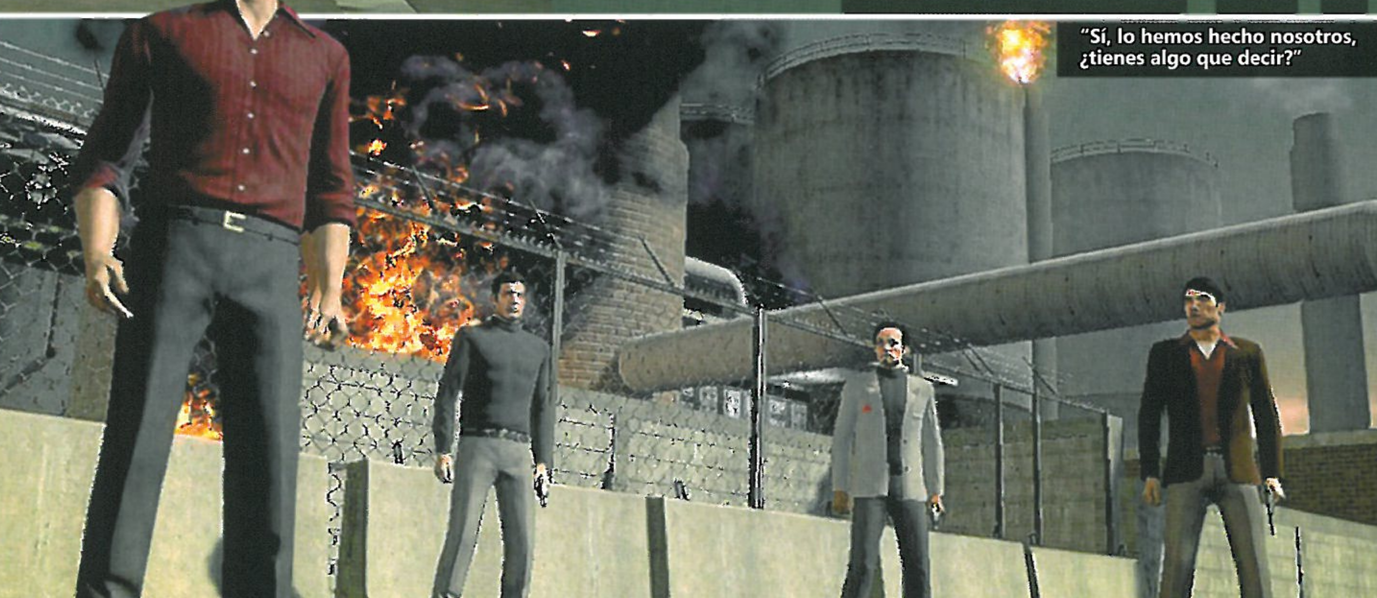
Mucho mejor que amanecer con una cabeza de caballo en la almohada, pero igual de peligroso para tu salud

Para ser un mafioso de primera, acelera, acele... ¿O eso era para ser un buen conductor? El caso es que Electronic Arts quiere seguir fomentando eso de dar rienda suelta a nuestros instintos más básicos con la segunda entrega de El Padrino.

En esta ocasión el argumento se basa tan sólo ligeramente en la segunda entrega cinematográfica, tratando de continuar la historia del primer juego, que dejábamos con Aldo Trapani, su protagonista, como uno de los 'capos' más poderosos. Todo empieza en la Habana, con un golpe de estado. En la piel de un personaje llamado Dominic, vivimos la muerte del Aldo y recibimos la orden de Michael Corleone de viajar a Nueva York (y más tarde a Miami) para recuperar las calles para la Familia. De esta manera nos convertimos desde el primer momento en el capo de la banda en la ciudad en la que estamos, teniendo que buscarnos la vida para fichar a unos cuantos matones para nuestro equipo. En este punto se permite elegir las habilidades de cada uno, con lo que podemos personalizar a nuestros esbirros en cierto modo. Tendremos que cuidarlos, pues irán ganando experiencia y habilidades, e incluso podremos hacerles ascender en la familia para ofrecerles más poder. Siempre tendremos la posibilidad de llevar hasta a tres de ellos con nosotros para las distintas misiones, en las que ►►

A PUÑO CERRADO
Una de las novedades para esta entrega es la mejora en el sistema de combate y extorsión. Cada gatillo será un puño, y cada tendero tendrá un punto débil al que atacar para que cedan a nuestras exigencias.


Ni suplicando se va a salvar de la tollina.


"Sí, lo hemos hecho nosotros, ¿tienes algo que decir?"



SÓLO QUEDARÁ UNO

Cuatro familias de mafiosos (los Corleones, Mangano, Rosato y Granado) y tres ciudades (La Habana, Nueva York y Miami) van a ser los verdaderos protagonistas de esta aventura de acción enmarcada entre los años 50 y 60. Tu objetivo, conseguir reverdecer viejos laureles para los tuyos.

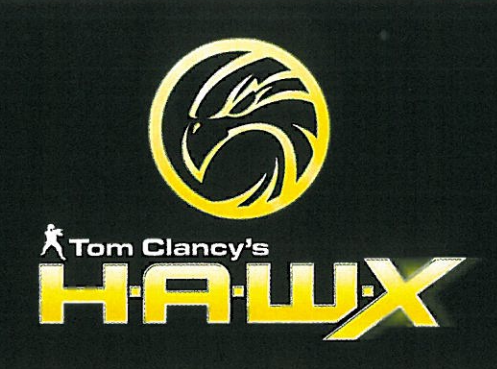
Una camisa preciosa para matar

tendremos que conducir, disparar y pegar a montones de personas inocentes, o no. Conjuntamente a esta parte del juego, en cierto modo similar a lo visto en la primera entrega del Padrino, hay un nuevo modo algo más estratégico llamado 'La visión del Don'. Se trata de un mapa cenital desde el que podremos ver la ciudad en la que estamos, asignar recursos a cada comercio de nuestra zona y ver cómo van las cosas de una manera un tanto más calmada. Se trata tan sólo de un 20% del juego, pero promete dar algo de variedad a las múltiples escaramuzas entre las distintas familias mafiosas de cada una de las ciudades. Hay que ir engrasando la pistola y desempolvando en bate, la guerra en las calles vuelve muy pronto.

¿LOS CONOCES? El reparto de la película de gánsters de El Padrino 2

CON ROBERT DUVALL

Este es el único actor del reparto original que ha confirmado su participación en el juego de Electronic Arts. Ni Al Pacino, ni Coppola se han querido implicar en el proyecto. Aún así, podemos estar seguros de que el reparto, aquí al lado, va a tener mucho carisma.


Tom Clancy's
H.A.W.X





Info

Publica Warner Bros.
Desarrolla Deadline Games
Jugadores 1-2
Online Cooperativo

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Watchmen, El fin está cerca

Llega el primer episodio de la adaptación del cómic de Alan Moore

El próximo día 6 de marzo llegará a los cines de todo el mundo *Watchmen*, tal vez el pelotazo taquillero del año. Y es que la adaptación cinematográfica del que está considerado como mejor cómic de superhéores de todos los tiempos está generando mucha expectación. El videojuego llegará un día antes, para ir abriendo boca.

Pero no se te ocurra aparecer el día de 5 de marzo en tu tienda de videojuegos a pedir tu copia de *Watchmen*, porque se van a reír de ti. El juego, editado por Warner Bros., sólo se distribuye de forma virtual, es decir, que podrás descargarlo ese mismo día del bazar de Xbox Live (también

Este es el primer episodio y sólo puede comprarse a través de Xbox Live



Rorschach, con las manos en los bolsillos.

Puedes utilizar las armas de los enemigos.

Búho Nocturno es realmente ágil.

El apartado gráfico del juego es realemnte bueno.

De los dos héroes, Rorschach es el más bestia.

podrá descargarse de PS Network para los dueños de una PS3 y a través de Steam para la versión de PC). La versión de Xbox 360, que es la única que nos interesa, estará disponible por 1600 MP´s (algo más de 15 euros).

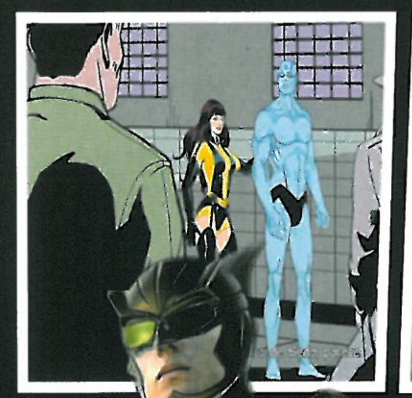
Lo mejor es que el juego es el primero de una serie de episodios que, aseguran sus desarrolladores, irán apareciendo para ser descargados. Además, esta primera entrega, no narra los acontecimientos de la película, sino que es una especie de precuela para ésta. El juego nos sitúa en la noche del 13 de octubre de 1972, en una aventura compartida entre Rorschach y Búho Nocturno II (los dos únicos vigilantes que aparecen como personajes

Doblaje

Voces originales

El juego, que cuenta con la versión original en inglés del audio (todo va subtitulado al castellano) cuenta con las voces de los actores que encarnan en la película a los principales personajes del Cómic: Patrick Wilson (El Fantasma de la Opera, Passengers) como Búho Nocturno II: un refinado luchador que usa las artes marciales y es experto en técnicas de brujería; y Jackie Earle Haley (Todos los hombres del rey, Juegos Secretos) como Rorschach: salvaje y avispado luchador, puede desarmar enemigos usando sus propias armas contra ellos.

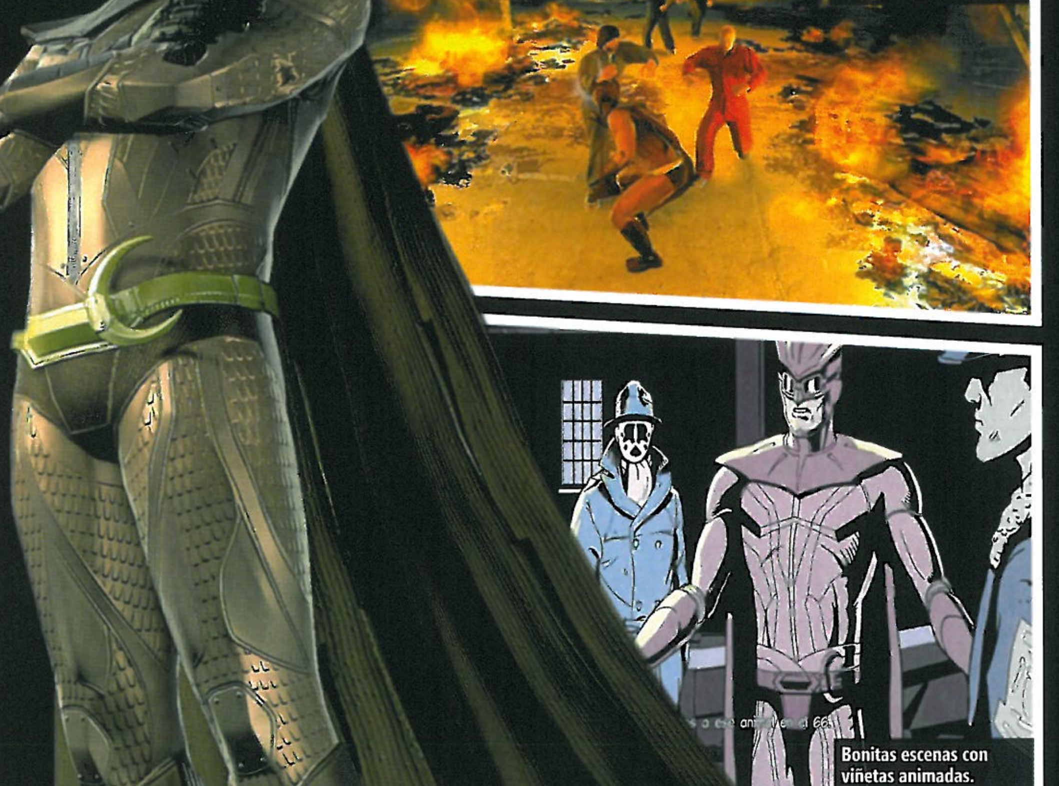






Aprende combos y líate a golpes con los malos.

Los dos vigilantes jugables, en guardia.



El asalto a la cárcel de Sin Sin es épico.

Bonitas escenas con viñetas animadas.

Una aventura a la altura de la licencia

jugables en este título). Durante el juego siempre van juntos los dos protagonistas y puede jugarse en cooperativo en cualqueir momento (en la misma consola o través de Xbox Live).

El juego es un título de acción en tercera persona de ir repartiendo estopa por las calles, a hordas y hordas de maleantes (muy rollo Double Dragon). Lo mejor es que el juego narra un suceso del que se habla en el comic, un motín en la cárcel de Sin Sin y la huída de Jefecillo, un jefe de la mafia local.

Durante el juego tanto Rorschach como Búho Nocturno van aprendiendo una serie de combos que les permiten desplegar golpes especiales y demás coreografías brutales. El resultado son unos combates geniales, a veces rodeados de una veintena de enemigos, donde cada jugador aprende y despliega sus combos favoritos, aporreando botones de forma frenética.

El Fin está cerca se compone de seis capítulos, cada uno inspirado en seis localizaciones diferentes, todas conocidas por los fans del cómic. Otro toque de calidad que encantará a los fans es que, entre parte y parte del juego, unos vídeos narran la historia a través de viñetas que se asemejan, o eso intentan, al cómic original. A un servidor, amante del comic de Alan Moore, le ha dejado un estupendo sabor de boca este videojuego que, además, al distribuirse en formato digital, es muy asequible.



» Info

Publica Eidos
Desarrolla Rocksteady
Jugadores 1
Online Por confirmar

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Batman Arkham Asylum

Te espera una fiesta... en el manicomio

Eres un enamorado de las aventuras del hombre-murciélago como nosotros? ¿Estás más que harto de las horribles adaptaciones al mundo de los videojuegos que hemos tenido que soportar los últimos años? Pues vamos a alegrarte el día: llega un juego de Batman al que, de verdad, se puede jugar.

Los chicos de Rocksteady (*Urban Chaos*) han sido los encargados de desarrollar el siguiente videojuego de Batman que, afortunadamente, no se basa en la última entrega cinematográfica. Así no hay prisas para la entrega ni chorreo de pasta para pagar la licencia (las dos razones que hacen que los juegos basado en películas taquilleras se muevan entre la horquilla de juegos malos y basura ponzoñosa y maloliente). Además, no sólo han obviado el film, sino que han buscado inspiración en donde siempre debieron hacerlo, un cómic. El juego está basado en la novela gráfica del mismo título, ***Batman: Arkham Asylum***, una obra maestra que, para muchos, está entre los cinco mejores comics del defensor de Gotham City.

Hace unas semanas tuvimos la suerte de poder visitar las oficinas de Eidos en Wimbledon y echar un vistazo a este juego, que muestra ya un aspecto excepcional. El juego es un título de acción en tercera persona que potencia los combates cuerpo a cuerpo y las diferentes habilidades que a Batman le proporcionan sus 'bat-gadgets' (como el batarang o un gancho que utiliza para encaramarse a cualquier sitio). En cuanto a los combates, la verdad es que nos sorprendió (gratamente) la bestialidad de cada golpe desplegado por nuestro héroe, que se ayudaba de la capa y de diferentes combos para destrozar, literalmente, a sus enemigos.
Como en el cómic, Batman tendrá que encerrarse en el mítico asilo/prisión de Arkham, donde los lunáticos enemigos del hombre murciélago han

UNA CAPA CON VIDA
El trabajado aspecto gráfico de Batman y el resto de personajes del juego merece una ristra de piropos. Los desarrolladores nos aseguraron que un tipo en el equipo de animación estuvo trabajando varios meses sólo en la animación de la capa.

Todos los supervillanos de Arkham han tomado el asilo/prisión... y piden la cabeza de Batman


El repertorio de golpes de Batman es inagotable.


Registrar el edificio será muy complicado.


La policía no podrá echarte un cable.


Joker maneja los hilos de todo lo que ocurre.

protagonizado un motín y tomado su control. Al frente de la revuelta, como no podía ser de otra forma, se encuentra el Joker más oscuro y desquiciado de los últimos tiempos. Los escenarios del juego recorren hasta el más mínimo escondite del complejo, con las horribles celdas, los oscuros pasillos, los góticos y siniestros patios y jardines... Y es que el trabajo artístico del juego es de diez, y eso siempre es de agradecer.
También pudimos asistir a algunos momentos de la aventura donde Batman tendrá que desplegar sus dotes de detective privado, un aspecto muy importante del personaje en sus cómics más clásicos. Al más puro estilo CSI, en el juego, Batman tendrá que analizar pruebas con sus sofisticados aparatos de pruebas. Así se resolverán los diferentes puzzles del juego, imprescindibles para avanzar en la aventura.

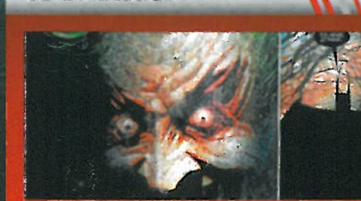
Por fin, un juego de Batman que los fans de los cómics van a querer jugar. Un título que parece muy serio y que os analizaremos en los próximos números, justo antes de su lanzamiento.

LOS MALOS MOLAN

Meterse en Arkham es como meterse en la boco del lobo. El Bueno de Batman tiene allí encerraditos a todos los lunáticos que asolaban la ciudad. Ahora todos están sueltos y descontrolados: Joker, Dos Caras, Enigma, el Sombrerero Loco, el Espantapájaros...) Aquí vemos a la bella Harley Quinn.

EL CÓMIC

Obra maestra...



El cómic de Grant Morrison y Dave McKean está considerado como uno de las mejores del caballero oscuro. Esta excepcional novela gráfica no deja indiferente, desde luego. Los dibujos de Dave McKean, con su satánica versión del Joker, crean un ambiente de locura al que el lector, como el propio Batman, no puede dejar de sucumbir. El excepcional guión lleva al hombre-murciélago a encontrarse con sus propios demonios. ¿No será Batman un loco más de la ciudad de Gotham?



Info

Publica Sega
Desarrolla Creative Assembly
Jugadores 1
Online Por confirmar

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

DESPUÉS, LA CALMA...
Stormrise sitúa la acción a varios siglos en el futuro, tras un cataclismo producido por un desastre medioambiental. La humanidad se ha dividido en dos facciones: Los Echelons, humanos que sobrevivieron gracias a la criogenización y los Psi, mutados afectados por la tormenta nociva.

En la calle Primavera 2009

Stormrise

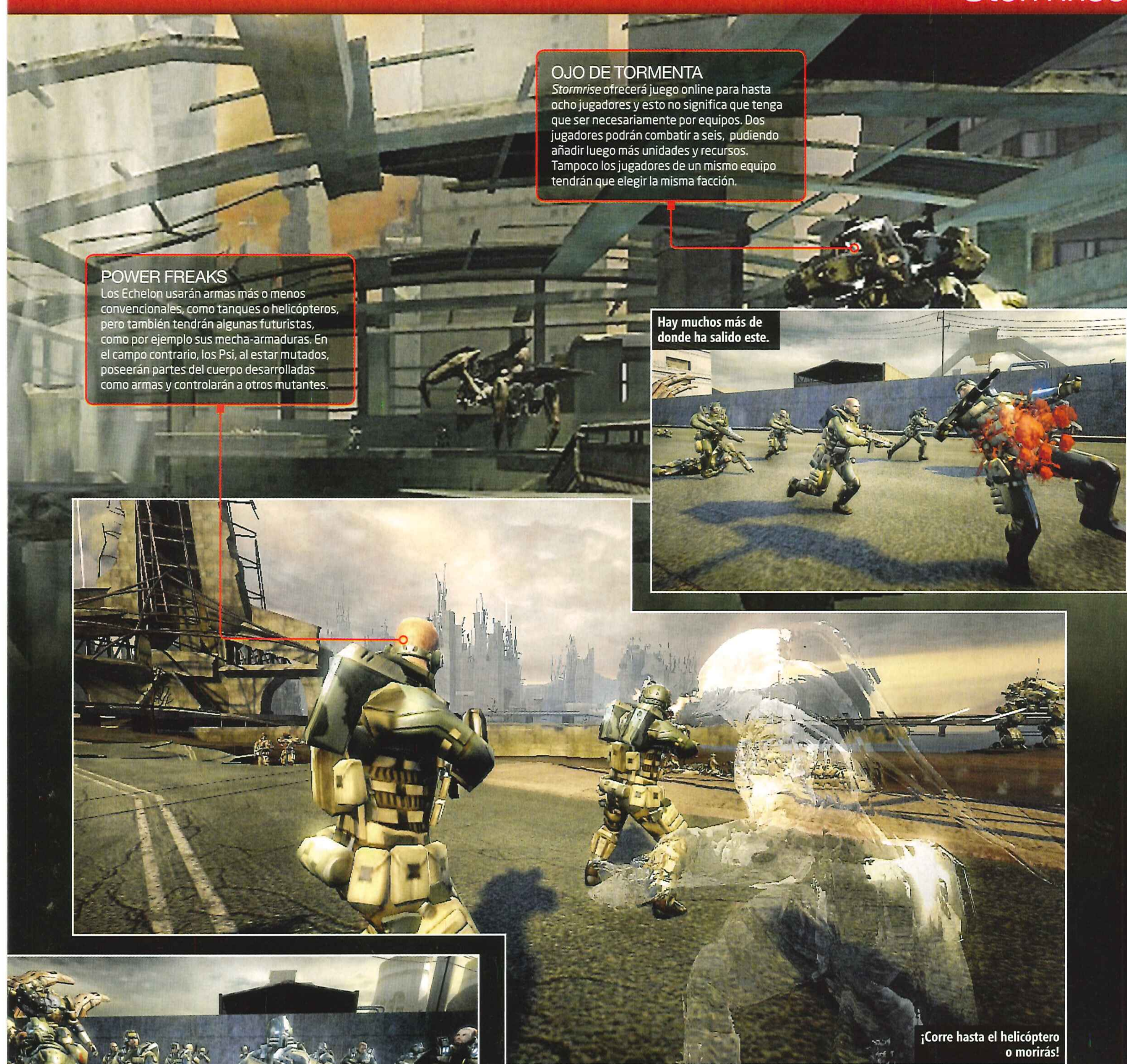
Cyborgs contra mutantes y estrategia en tiempo real

Creative Assembly aún no ha dicho la última palabra en la presente generación de juegos estratégicos. "Son una especie de 'Estrategia-Lite' o 'Mi primer juego de estrategia'", pero eso no es lo que quieren los fans del género", comenta Vispi Bhopti, productor jefe del juego.

"La meta con *Stormrise* es conseguir un RTS profundo y absorbente, pero con un sistema de control que no limite las acciones o las simplifique en exceso. Para conseguirlo hemos desarrollado un sistema de control llamado Wheel Select, que es, en muchas situaciones, tan rápido como el teclado y el ratón", asegura Bhopti. En vez de usar el stick derecho para girar la cámara o moverla por el escenario, en *Stormrise* se servirá para seleccionar unidades rápidamente. Puedes saber dónde están situadas tus unidades a través de los iconos que aparecen en el HUD y basta con mover el stick en su dirección para tener el control del grupo deseado. Una vez que la unidad está bajo tu control, puede ser agrupada con otras dos y puedes dirigirlas y hacer que ataquen usando el botón A. Con eso basta para conseguir los objetivos, pero los jugadores experimentados también encontrarán muy útil este sistema para controlar a las unidades desde la distancia, ya que no tendremos control directo sobre el escuadrón: sencillamente pondremos encima el cursor y pulsaremos el botón X para definir la dirección. Lo normal para la estrategia en tiempo real es que se nos muestre la acción desde una cámara aérea, pero en *Stormrise* no será así, por lo que será muy importante pensar bien en dónde vamos a colocar nuestras unidades para que puedan detectar al enemigo. Tampoco encontraremos la clásica 'niebla de guerra'. Bhopti vuelve para decir que "*Stormrise* se basa en escenarios 3D, con una estrategia semejante a la de los FPS en línea. Una de las misiones más impresionantes que alcanzamos a ver tenía lugar en una ciudad en ruinas, con bunkers que corrían entre las calles, plagados de enemigos. Existirá la posiblidad de controlar vehículos aéreos para conseguir una perspectiva aérea del campo de batalla. En *Stormrise* todo se basa en el campo de visión y en descubrir posiciones: será más parecido a *Full Spectrum Warrior* que a *Command & Conquer.* Aunque aún necesita mucho trabajo gráfico, el sistema de control era eficaz y funcionaba a la perfección, lo que lo convierte en un título a tener muy en cuenta.


Tendrás que prestar atención a lo que hay por encima y debajo.





OJO DE TORMENTA
Stormrise ofrecerá juego online para hasta ocho jugadores y esto no significa que tenga que ser necesariamente por equipos. Dos jugadores podrán combatir a seis, pudiendo añadir luego más unidades y recursos. Tampoco los jugadores de un mismo equipo tendrán que elegir la misma facción.

POWER FREAKS
Los Echelon usarán armas más o menos convencionales, como tanques o helicópteros, pero también tendrán algunas futuristas, como por ejemplo sus mecha-armaduras. En el campo contrario, los Psi, al estar mutados, poseerán partes del cuerpo desarrolladas como armas y controlarán a otros mutantes.

Hay muchos más de donde ha salido este.

¡Corre hasta el helicóptero o morirás!

Sí, estos tíos parecen listos para la acción.

"Un título que no dejará a nadie indiferente"

Dragon Age: Origins

¿El sucesor de *Baldur´s Gate*?

¿QUIÉN ES ELLA?
El equipo de *Dragon Age: Origins* no se cansa en señalar la importancia de esta muchacha, Morrigan, pero todavía no han desvelado cuál es su rol dentro de la trama del juego. Sabemos que es la hija de una bruja, y que no le gustan los humanos...

En la calle Finales de 2009

Pocas compañías como Bioware han sabido capear el temporal de una manera tan espectacular. Hace unos años sentaron las bases del rol occidental ante la avalancha de juegos de rol por turnos japoneses. Desde aquellos tiempos como estudio de desarrollo independiente no han dejado de evolucionar hasta crear obras maestras como *Mass Effect*, y formar parte de un gigante como Electronic Arts.

En este *Dragon Age* vuelven a intentar evolucionar en su fórmula, con un nuevo salto al vacío que pretende revolucionar el género del rol. Esta vez sin basarse en las normas de un juego de tablero, ni contar con una licencia que los respalde. Nos presentan un juego completamente abierto, con continuas elecciones morales en las que el bien y el mal no están claramente diferenciados y donde nuestras acciones influyen en todo lo que pasa a nuestro alrededor. Apoya a un rey y puede que uno de tus compañeros de viaje quiera dejar tu compañía, que un pueblo se levante en tu contra o que el hilo argumental tome un rumbo más oscuro. Hasta este punto, tampoco parece un gran cambio. Sigue siendo un juego con combates en tiempo real, donde se puede pausar la acción para dar órdenes al resto de miembros del grupos.

Con esa puerta, seguro que no viven enanos.

La gran diferencia es la hipótesis de partida. Nos referimos al ***Origins*** que acompaña al nombre, donde cada personaje no está definido por una raza, sino por el origen de su aventura y las circunstancias previas a que empiece todo el embrollo. Elige a un enano de la nobleza y puede que acabes como aspirante al trono. O un mago pasar aprender el camino de la magia y conocer a otras personas completamente diferentes. Y lo que es más, todo lo que hagamos durante estos pequeños epílogos, seis opciones en total, determinará en cierta manera lo que vivamos durante el modo historia.

Por si hay algún perdido, el mundo de **Dragon Age** es una fantasía medieval. De esas pobladas con criaturas fantásticas como unicornios, elfos... Todos amenazados por una raza oscura, los Darkspawn. ¿Quieres salvar al mundo una vez más?


No, no es El Señor de los Anillos. Ni falta le hace.



Info

Publica Electronic Arts
Desarrolla Bioware
Jugadores 1
Online Por confirmar

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- ***No puedo esperar***
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

Un modelito directo de la pasarela Cibeles.

Un mundo abierto repleto de criaturas salvajes y peligrosas

LAS ESPERANZAS

Dragon Age Origins se presenta como uno de los juegos más esperados para finales de año en la redacción, aunque tenemos un pequeño 'resquemor' con que todo no acabe siendo demasiado clásico en cuanto al mundo de juego.

Info

Publica Activision
Desarrolla Raven
Jugadores 1
Online Por confirmar

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar

UN TIPO SENSIBLE

El feroz instinto animal de Lobezno es uno de sus muchos talentos y le permite detectar puntos débiles en los enemigos grandes, así como descubrir a los pequeños que intentan esconderse. Esto debería conseguir un combate fluido y evitar que tengas que dar vueltas por el escenario sin saber qué hacer.

En la calle Primavera 2009

X-Men Orígenes: Lobezno

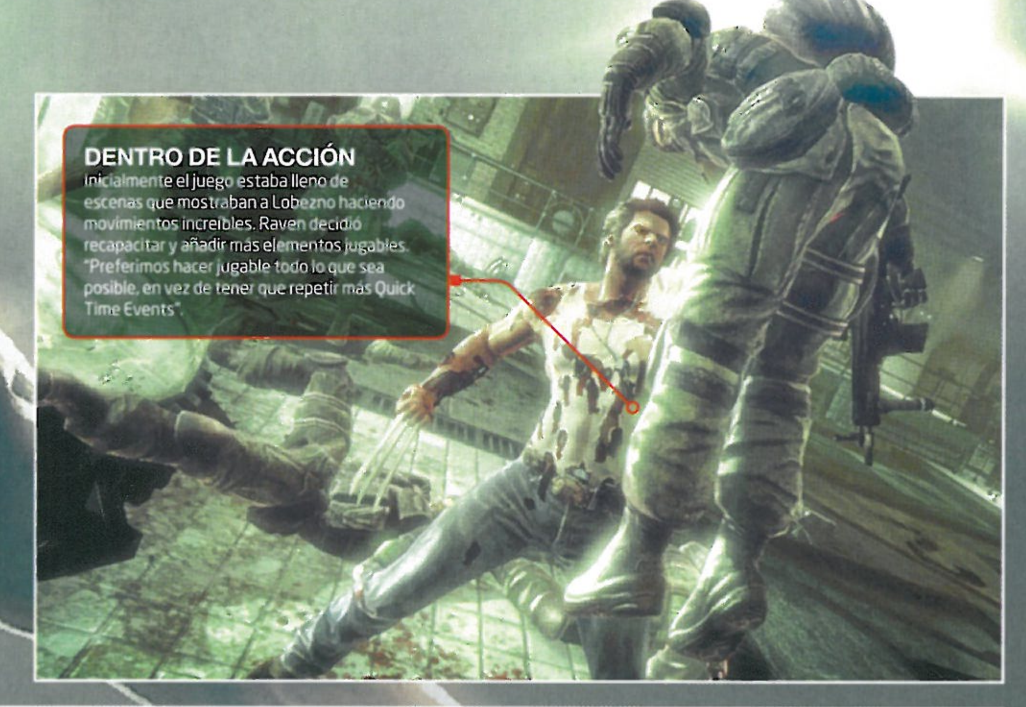
¿Un juego decente de acción sobre X-Men?

Lobezno consigue mantener un soplo de aire fresco sobre sí mismo, algo que no se puede decir de todos los superhéroes y algo que tampoco muchos desarrolladores logran con sus juegos. Tener el factor curativo encerrado en una barra de salud, o recluir los arañazos mortales en una pobre selección de animaciones no es para nada una buena ideal.

En Raven intentan cambiar el chip con *X-Men Origins: Wolverine*, la adaptación de una licencia cinematográfica que explicará el pasado de Lobezno, incluyendo su relación en el proyecto Arma X, donde consiguió el esqueleto recubierto de adamantium, las garras retráctiles del mismo material indestructible y los problemas con Dientes de Sable, su némesis particular.

Hugh Jackman volverá a representar al héroe canadiense en el celuloide y también será la estrella del juego, prestando su carisma y su voz al título de Raven. En el primer nivel veremos a Lobezno buceando en dirección a una jungla, después de que la avioneta en la que viajaba fuese brutalmente derribada. Una vez en tierra firme empezará la acción, al toparnos con un grupo de soldados sorprendidos de ver a un tío sobrevivir a una caída desde el cielo. El combate será rápido, fluido y además intuitivo: los golpes suaves se ejecutan con el botón X, y los fuertes, con el Y. Mientras avanzamos en el juego se irán desbloqueando nuevas habilidades y se supone que hacia el final tendremos una impresionante selección de movimientos y golpes finales, incluyendo uno que consiste en levantar al enemigo para partirlo por la mitad. Obviamente, también recibiremos daños, pero el factor de curación de Lobezno jugará un papel muy importante en la manera de enfrentarse a las batallas. Si Logan recibe un disparo, una puñalada o una explosión, veremos las heridas reflejadas en su cuerpo y, de igual manera que en los cómics, se curarán en tiempo real. El personaje ha sido modelado desde el esqueleto, consiguiendo así un efecto sorprendente para reflejar su estado que, desde luego, resulta más interesante que el


Lobezno está lleno de efectos 'hollywoodianos'.



DENTRO DE LA ACCIÓN

Inicialmente el juego estaba lleno de escenas que mostraban a Lobezno haciendo movimientos increíbles. Raven decidió recapacitar y añadir más elementos jugables. "Preferimos hacer jugable todo lo que sea posible, en vez de tener que repetir más Quick Time Events".



concepto de barra de salud recargable, tan de moda hoy en día. Reconocemos que *X-Men Origins: Wolverine* tiene el acabado necesario para contentar a los fans del personaje, y si el combate se refresca cada poco con nuevos movimientos y los enfrentamientos con Dientes de Sable y los centinelas son tan espectaculares como nos prometen, podría ser mucho mejor que la clásica adaptación cutre a la que estábamos acostumbrados. Por fin, un juego protagonizado por Lobezno, que nos encantará jugar.

EL PROTA, LOBEZNO

Esperamos que Lobezno no sea el único personaje conocido que aparezca en el juego. No tenemos tantas esperanzas en que se incluya un modo cooperativo para dos jugadores porque, al fin y al cabo, va de Lobezno y de sus extraordinarios poderes... Pero sería bonito ver a Gámbito, ¿no?



A Lobi tampoco se le da mal cabrearse en las alturas.

» Info

Publica Eidos
Desarrolla IO Interactive
Jugadores 1
Online No

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejoras


Parece infantil, pero un ninja es un ninja.

Mini Ninjas

Una bonita aventura, con animalitos, tonos pastel y duros ninjas en miniatura.

En la calle Otoño

La verdad es que estábamos ansiosos por conocer cuál iba a ser el siguiente proyecto que saliera de las cabezas de los chicos de IO Interactive. Seguro que los creadores de la saga *Hitman* o *Kane & Lynch: Dead Men* estaban trabajando en algún otro título cargado de violencia y litros de sangre. Un viaje relámpago a Londres nos desvela el secreto: su nuevo juego se llama *Mini Ninjas*.

Realmente no podemos decir que se trate de un juego sangriento, a pesar de que los protagonistas cuenten con katanas y demás armas punzantes. Los enemigos a derrotar son simpáticos animalitos, convertidos en soldados diabólicos por el demonio-samurai Warlords. Cada golpe de espada destruye a los demonios y vemos aparecer, libre de nuevo, a una ardilla, un zorro, una rana o un oso panda.


Nuestros héroes, desolados, ante el terrible paisaje.

Los protagonistas de esta mini-aventura son tres niños, pequeños alumnos de la escuela de ninjas de la Montaña Ninja (sí, se llama así): Hiro (un pequeño aprendiz con catana), Futo (un muchacho bien crecidito, armado con un enorme martillo) y Suzume, una ágil muchacha. Ellos solitos tendrán que acabar con la amenza de demonios que se cierne sobre su apacible tierra.

El juego está diseñado para los jugadores más pequeños de la casa, por sus bonitos gráficos, sus simpáticos protagonistas y la extrema facilidad de sus niveles. Además, si nos atascamos se puede activar el sentido ninja, un modo que nos muestra por dónde tenemos que ir.

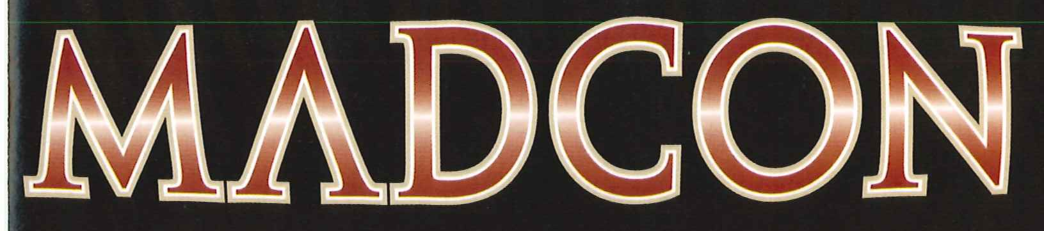
Cada uno de nuestros tres simpáticos protagonistas tiene unas habilidades especiales. Nosotros vimos a Hiro esconderse y hasta navegar sobre su sombrero ninja, hacerse invisible entre la hierba, realizar combos imposibles para derrotar a los correosos demonios...
Al final de cada fase aparece el típico jefe final, enormes samurais con muy malas pulgas. El juego es entretenido y muy colorido, y cuenta con una ambientación muy lograda, pero también es cierto que es muy infantil.


Si recoges flores puedes conseguir pociones.

Este es el típico jefe final que nos lo podrá difícil.

Nuestros *Mini Ninjas* están cargados de sorpresas.


Hiro puede utilizar su gorro para navegar. ¡Qué bien!



¡YA A LA VENTA! SO DARK THE CON OF MAN

¿QUIERES GANAR UNA CONSOLA XBOX 360 ?

Descárgate una de las melodías de MADCON para tu móvil y participa en el **sorteo de 2 consolas XBOX 360 ARCADE**.

Envía la palabra **MADCON1**, **MADCON2** o **MADCON3 al 7175** para descargarte la melodía que prefieras:

Beggin'.................................. MADCON1
Liar.. MADCON2
Back on the road..... MADCON3

Ej.: Para descargarte BEGGIN' envía **MADCON1 al 7175**



El sorteo tendrá validez desde el 15 de Enero de 2009 hasta el 31 de Marzo de 2009.

El modelo de consola a sortear es **XBOX 360 ARCADE**

Coste del SMS: 1.2€/sms + IVA + Coste de conexión según operador. Nº de sms necesarios: 3. Compatible para descargas polifónicas y reales. Número de atención al cliente 902 876 212. Bases del concurso publicadas en www.warnermusic.es

www.myspace.com/madconspace
www.warnermusic.es

WARNER MUSIC SPAIN

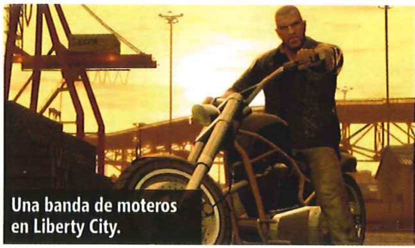
CÓMPRALO YA EN: El Corte Inglés www.elcorteingles.es · fnac www.fnac.es · iTunes · Nokia Music · vodafone

MADCON
TSHAWE BAQWA · YOSEF WOLDE-MARIAM
SO DARK THE CON OF MAN



La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

Contents



Una banda de moteros en Liberty City.

Detalles

En la calle 27 FEB

Edita: Microsoft
Des: Enssemble Studios
Jugadores: 1-2
Online: 2-6 jugadores, y partida cooperativa

SOLO EN XBOX 360

Wage war on a scale not seen in *Halo* before.

¿Sabías que?
DEMO DE RÉCORD
La demo de Halo Wars está disponible en el bazar de Xbox Live desde el pasado 5 de febrero. Al cierre de esta edición, la demo había sido descargada por más de 2 millones de usuarios.

Tanques para dar y tomar. Estamos preparados.



"Chorretones de sangre, carne podrida y gente haciendo cosas malas"
Xcast (RE5)

HALO WARS™

La batalla con el Pacto sólo acaba de comenzar...

AUTOR: OXM Maeso

La verdad es que, tenemos que confesarlo, estábamos algo preocupados en un principio con el desarrollo de *Halo Wars*. Es cierto que saber que el juego está en manos de gente tan experta como los chicos de Ensemble Studios da unas ciertas garantías, pero entendernos, convertir una saga de shooters en primera persona de tanto éxito como *Halo* en un juego de estrategia, es tan arriesgado como convertir la saga de películas de la Jungal de Cristal en una comedia romántica. ¿Os imagináis a John McClane paseando por Central Park intentando conquistar, por ejemplo, a Meg Ryan?

Bueno, vamos a intentar alejar esa imagen de nuestra mente... El caso es que estábamos seguros de que *Halo Wars* iba a ser un buen título de estrategia. No podia ser de otra manera si el juego iba a salir de las mentes y las habilidosas manos de los chicos del estudio que creó la saga Age of Empire. De hecho, *Halo Wars* es un fantástico juego de estrategia en tiempo real que se adapta, como ningún otro título del género ha conseguido antes, al control de Xbox 360. Como decimos, esta no era nuestra preocupación. Nuestra principal duda era si este fantástico juego de estrategia iba a parecer un juego de *Halo*. Si *Halo Wars* iba a tener la ambientación, la magia del universo creado por la

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de estrategia basado en Halo.	Starcraft y, tal vez, Command & Conquer.	Fans de la saga y amantes de los RTS.


¿No crees que el amarillo es el mejor color para un ejército serio?

gente de Bungie, o tan sólo iba a ser un juego de estrategia disfrazado con la iconografía de nuestra saga de videojuegos favorita. El juego ya está aquí y ya podemos contestar a esa pregunta: sí, estamos ante un episodio más de la saga *Halo*, con todas las letras. Fans de la saga, hacer sitio en la estantería buena.


Forge está equipado con un cañón láser enorme.

Los acontecimientos que se narran en esta 'precuela' ocurren 20 años antes de todo lo que conocemos de la historia del Jefe Maestro y compañía. Y para, de verdad, hacernos creer que estamos ante una superproducción digna de los anteriores títulos de la saga, el juego cuenta con unas escenas de vídeo espectaculares, que nos narran la situación antes de cada misión, antes de cada batalla, y que nos introducen en la profunda historia, presentándonos a los nuevos personajes. Así nos metemos en faena enseguida, y aunque ahora tengamos todo a mano a golpe de cursor en vez de nuestra clásica perspectiva en primera persona calentando gatillo, todo recuerda a *Halo*. Ahora somos el comandante al mando de la nave espacial Espíritu del Fuego, y desde nuestra visión aérea de la órbita del planeta Harvest,


La torreta Covenant está mordiendo el polvo.

observamos la batalla con el Coventant de nuestras unidades. Todas ellas marines de la UNSC, spartans, vehículos Warthog, Scorpions, etc. *Halo* 100%.

Dependiendo de la misión, podemos tener la opción de una o varias bases sobre la superficie del planeta, que permiten ir consiguiendo más y mejores unidades para nuestro ejército. Nuestros objetivos



Halo Wars permite partidas de seis jugadores divididos en dos grupos de tres. También soporta partidas cooperativas entre dos jugadores en las 16 misiones de la campaña.

CONOCE AL EQUIPO **Di hola a los componentes de la tripulación del UNSC Spirit of Fire...**



SARGENTO JOHN FORGE
Un duro y obediente soldado que sirve a bordo del Spirit of Fire. Forge es tu primer héroe del juego y estará presente en muchas de las batallas durante la campaña. siempre montado sobre su Warthog.



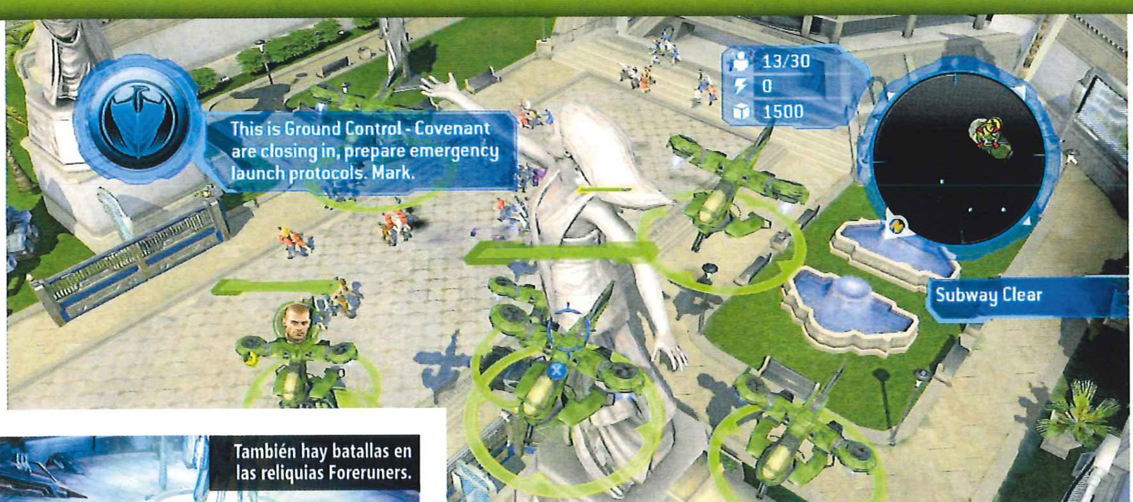
PROFESORA ANDERS
Es la científico residente del Spirit of Fire. Está estudiando a los Covenant, pero no quiere decir que no le guste mancharse las manos. Exigirá ir a combatir junto a Forge en muchas ocasiones.



CAPITÁN JAMES CUTTER
Es el capitán al mando del Spirit of Fire. No abandona el puente de la nave orbital durante la campaña, pero desempeña un papel importante en los procesos de toma de decisiones entre las misiones.



SERINA
Es la inteligencia artificial asignada al Spirit of Fire. Serina tiene una personalidad similar a Cortana. Durante las misiones recibimos de Serina asesoramiento y consejos sobre cómo combatir las situaciones difíciles.

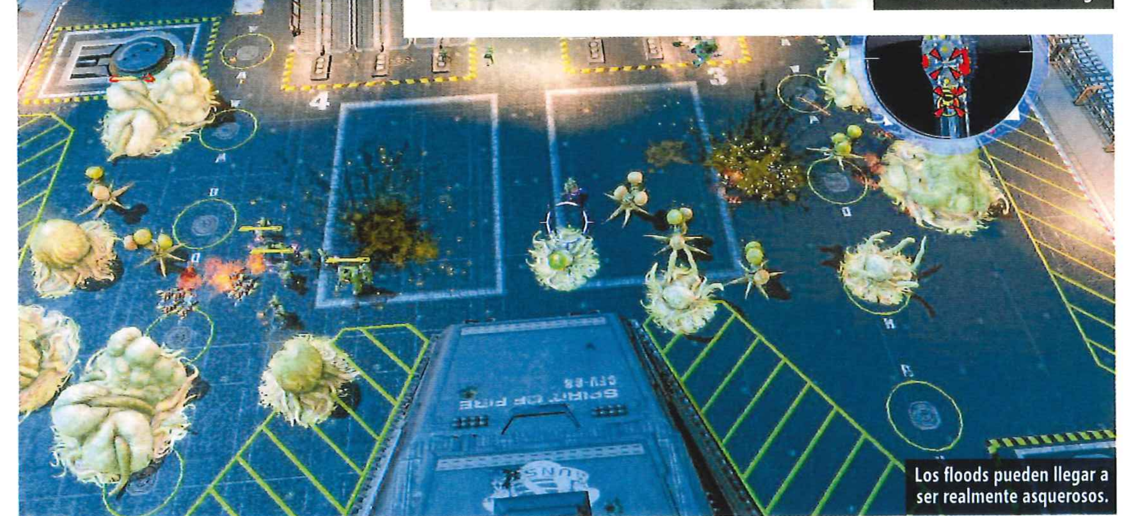




También hay batallas en las reliquias Foreruners.



¿Qué es lo siguiente, un juego de carreras de Warthogs?



Los floods pueden llegar a ser realmente asquerosos.

CONSTRUYE TU BASE

Tres trucos para construir el perfecto cuartel general...



1 LA OFERTA Y LA DEMANDA Siempre comienza construyendo el centro de abastecimiento y el generador. Estos dos elementos son 'el pan y la mantequilla de tu base y siempre necesitarás un flujo constante de los recursos que generan. Vale la pena toda mejora que puedas en el centro de abastecimiento.

2 ASEGURA TU BASE Deja a tus primeros soldados protegiendo la base y construye inmediatamente cuatro torretas para defenderla. Una base sólida permite generar unidades más rápidamente y lanzarlos contra los enemigos. Siempre que haya tiempo, hay que dedicar mucho tiempo a construir la base.

3 EXPANDE TUS HORIZONTES Seleccionadno el centro de tu base selecciona la opción de expandir el número de slots disponibles para construir. Hacer esto rápidamente, no sólo por los generadores extra y los suministros, sino por la posibilidad de generar el doble de edificios importantes de guerra.



Es bueno tener unidades de reserva en cada base.

difieren de una misión a otra -a veces hay que destruir una base enemiga, otras veces hay que proteger a algunos transportes-, pero la prioridad es asegurar las posiciones tácticas y asegurar el flujo de suministro para poder hacer frente a los ataques de El Pacto. A diferencia de la mayoría de juegos de estrategia a los que estamos acostumbrados, la fase de construcción está realmente simplificada, por lo que no pasamos demasiado tiempo jugueteando con objetos inanimados. Para empezar, no hay que preocuparse de dónde colocar la base o las diferentes ampliaciones de ésta (los diferentes edificios que darán acceso a mejoras, unidades, cehículos...) ya que existen ubicaciones fijas en cada mapa donde se puede construir. Una vez montada la base, ésta tiene una especie de ranuras para colocar los distintos edificios (las bases pueden ser subidas de nivel al estatus de 'Fortaleza' para crear más espacios). Pero sólo hay seis distintos tipos de construcción, lo que facilita la decisión de cuáles colocar, para equilibrar la producción a cada necesidad.

Pero lo mejor del juego llega en su control. Los chicos de Ensemble Studios consiguieron unificar el típico puntero de selección de unidades y los controles de scroll de la pantalla (típicos del teclado y ratón de los PC) en una herramienta única incrustada y fija en el centro de la pantalla. El puntero y centro de control del juego está fijo y, moviéndolo, avanzamos por el mapa y podemos seleccionar las ▶▶

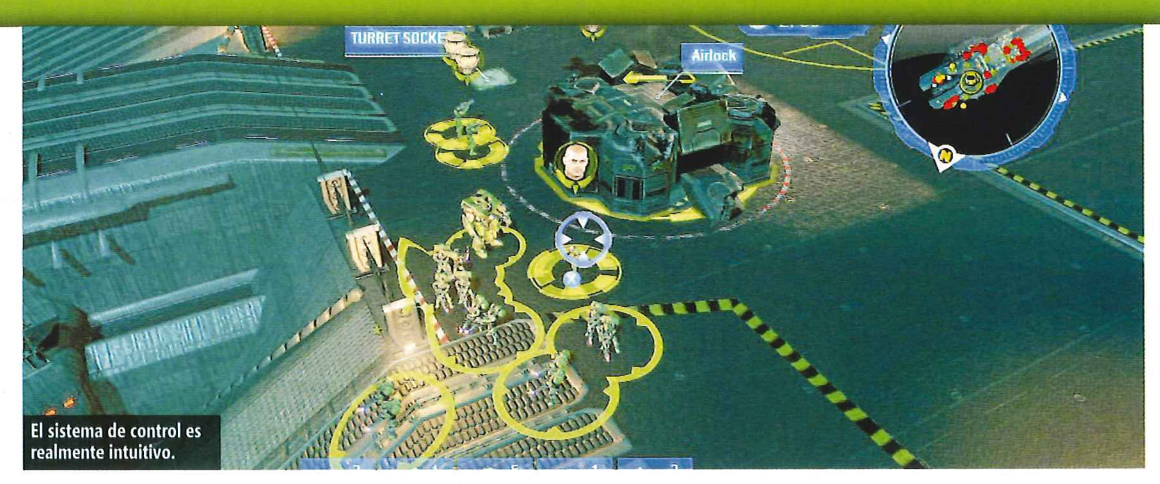


No siempre estaremos en superioridad numérica frente al enemigo.

Warthogs pueden pegar saltos como en *Halo 3*.

Floods: matar moscas a cañonazos, literalmente.

unidades y darles órdenes. Nada más sencillo, rápido e intuitivo. Y para emular el arrastre del ratón a la hora de seleccionar grandes grupos de unidades 'a dedo', aquí podemos dejar pulsado el botón A (el botón de selección). Esto hace que en torno al cursor crezca la zona de selección, englobando todas las unidades que queramos. Los botones X e Y sirven para que las unidades seleccionadas desplieguen su ataque básico y especial, respectivamente. Además han llenado el pad de atajos para que todo sea más rápido en medio de las frenéticas batallas (si pulsas el botón A dos veces se seleccionan todas las unidades del mismo tipo sobre el campo de batalla, con el botón RB se seleccionan todas las que aparecen en pantalla, el botón RT permite seleccionar grupos concretos de unidades, con el pad digital puedes moverte por las bases de forma más rápida, etc.) Tras las primeras misiones, adornadas con un sencillo



El sistema de control es realmente intuitivo.



Puedes hacer que la infantería busque covertura.

¡CUIDADO, FLOODS!

La forma de vida alienígena favorita de todos ha vuelto...
Por supuesto, esto no sería lo mismo sin los floods. La desesperante plaga elienígena jugará un papel importante en la historia de *Halo Wars*, complicando, aún más, nuestros planes para acabar con las tropas del Pacto. La siguiente pregunta obvia es ¿serán los parásitos una facción jugable? La respuesta es no. Una lástima...
La verdad es que estaría bien que, en futuras actualizaciones, se incluyese como una facción jugable en los modos multijugador (y ya soñar con futuras campañas de un sólo jugador Covenant y flood parece demasiado).
Bueno, de momento, tendremos que conformarnos con aplastar millones de floods con nuestras armas pesadas y abrirnos paso hacia nuestros objetivos bélicos.





Puedes pedir covertura aérea al Spirit of Fire.

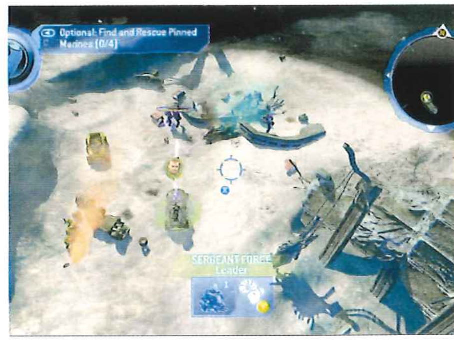
MAPAS MÍTICOS

La edición limitada de *Halo Wars* incluye el pack de mapas *Halo 3: Mythic*. Un regalo mítico.

tutorial, estaremos controlando a cientos de unidades de forma realmente sencilla. Aquí comienza la acción.

Desafortunadamente, la camapaña de *Halo Wars* nos ha resultado muy corta. En apenas 7 horas puedes completar las 16 misiones disponibles. Nos queda muy buen sabor de boca tras completar esta campaña con las fuerzas de las UNSC pero hemos echado en falta otra campaña, con la misma duración, manejando el bando de los Covenant. No podemos entender porqué no han incluido esta opción. Al menos sí que se ha añadido la opción de juego cooperativo e nla campaña, pudiendo compartir batallas con algún colega en xbox Live. Eso sí, si lo que quieres es poder manejar al Pacto y alargar la vida del juego, siempre te peudes aventurar en el modo Skirmish, los modos multijugador que nos permiten disfrutar de batallas en la misma consola o través de Xbox Live. Aquí hay disponibles 14 mapas para disfrutar de enormes escaramuzas eligiendo bando, Pacto o UNSC.

En general, ***Halo Wars*** es un buen título de estrategia que funciona a la perfección sobre 360 y que respeta y magnifica el universo de *Halo*. Es un juego que gustará, sobre todo, a los fans de la saga. Pero decir esto no es nada malo, ya que los fans de Halo represetnan un altísimo porcentaje entre los usuarios de Xbox 360.





Puedes elegir todas las unidades para una carga masiva.



VEREDICTO

- Perfecto control de juego
- Genial ambientación
- Bueno técnicamente
- Modo cooperativo y online
- Campaña muy corta

PUNTUACIÓN
Buena estrategia en el universo de Halo



»Detalles

En Live 17 FEB.

Edita: Microsoft
Des: Rockstar
Jugadores: 1
Online: 1-16
A tu manera: Elige tus "pintas" on-line.

MÁS en **xbox.com**

GTA IV THE LOST & DAMNED

Porque yo / tengo una banda / de Rock n' Roll / ¡ouó!



OXM Lázaro

AUTOR:

Se ha hecho esperar más de lo que los aficionados a GTA hubiéramos querido, pero podemos afirmar que la espera ha merecido la pena. *The Lost and Damned* cambia radicalmente el concepto de "expansión" en el mundo de las consolas, haciendo uso de Liberty City para contar una historia totalmente nueva cuya extensión supera, siendo una "simple" expansión, a la de muchos títulos "retail" actualmente disponibles en el mercado.

Y es que *The Lost and Damned* te mantendrá pegado al mando unas 20 horas; pero no creas que Rockstar se ha dedicado a estirar un pequeño guión haciéndote recorrer Liberty City de punta a punta para acumular tiempo. En la primera expansión de *GTA IV* vas a disfrutar de un diferente tratamiento del color, de un efecto de "grano" desactivable y vas a estar unas 20 horas sin parar: misiones clásicas, carreras, enfrentamientos con bandas rivales... pero vayamos por partes, primero os contaremos de qué va *The Lost and Damned* (aunque resulte fácil sospecharlo por las imágenes). El juego te pondrá en la piel de Johnny Klebitz, un macarra más inteligente de lo que parece, miembro de la "pandilla" de moteros The Lost, que empieza a cuestionar a su líder (adicto a todo tipo de drogas, duras y blandas, ex-convicto y "mala gente" en general) y a la forma de vida "fuera de la ley" que lleva su banda. Con ese planteamiento, el juego nos irá poniendo a prueba con todo tipo de misiones, principales y secundarias, al más puro estilo *GTA*; lo de siempre, que en este caso es justo lo que se espera del juego, pero con suculentas novedades. Para empezar, el desarrollo del juego estará marcado por la necesidad de moverte en moto durante la práctica totalidad del juego; bueno, eres miembro de una banda de moteros... ¿qué esperabas? Este detalle ha provocado la inclusión de nuevos modelos de moto, la mayoría de tipo Custom, con un control y

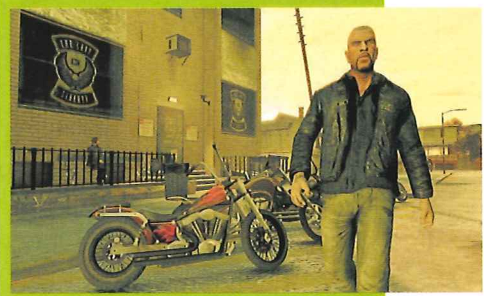
EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Una grandísima expansión de Grand Theft Auto IV.	GTA IV, aunque incluye muchas novedades.	Para cualquier fan de la saga de Rockstar.



BIENVENIDO AL CLUB

Como miembro de la banda The Lost, podrás acudir en cualquier momento al club, donde podrás descansar, ver la tele, navegar por Internet y hasta echar pulsos o apostar a las cartas con tus compañeros. Las misiones en grupo premiarán el movimiento "en formación", recargando tu energía si te colocas correctamente en el asfalto y, al completarlas, la experiencia aumentará para todos. Además, si estás en medio de una misión y los enemigos te superan en número, siempre puedes coger el teléfono móvil y llamar a un par de "colegas", que no dudarán en presentarse en el lugar con sus motos para echarte una mano.





¿Sabías que?

NIKO BELLIC

Johnny y Niko comparten alguna que otra amistad, como la de Elizabeta, y en determinados momentos del modo historia, sus caminos se cruzarán, provocando fugaces cameos de Bellic.

Las Fallas de Liberty City son impresionantes.





unas características muy diferenciadas y, de paso, se han añadido algunos vehículos nuevos "de cuatro ruedas". También se han incluido nuevas armas (como el lanzagranadas y la escopeta de asalto) y hasta 70 canciones nuevas a las emisoras, todas muy en la linea MotörHead, que ambientan a la perfección cada situación del juego.

Nuestro hogar en *The Lost and Damned* será la sede de la banda, un bar de mala muerte (pero de inmensa extensión) en el que encontrarás un ordenador con Internet (desde el que podrás ver el correo que te envían los demás miembros de The Lost), una televisión con nuevos canales (no te puedes perder el capítulo de Republican Space Ranger, parodia de *Halo*), un colchon infecto en el que guardar la partida y recuperar energía y algún que otro minijuego con el que ganar unos dólares (pulso, billar, cartas...). Al comienzo del juego, las misiones principales darán comienzo en el club de la banda pero, al igual que en el *GTA IV* original, a medida que hagas nuevas amistades y contactos, las misiones principales irán extendiéndose a diferentes puntos de Liberty City que, como no podía ser de otra manera, estará disponible en su totalidad desde el comienzo del juego. Los pasos de Johnny y de Niko Bellic,

XBOX LIVE

Hasta 16 jugadores podrán disfrutar de los nuevos y divertidos modos multijugador. Destaca el "Moto Contra Helicóptero".

Como todos los GTA, LAD es un espectáculo.

Es una expansión más larga que muchos juegos

▶▶ protagonista del *GTA IV* original, se cruzarán en un par de divertidas ocasiones y muchos de los personajes de Liberty City tendrán relación con ambos "protagonistas" a lo largo del modo historia, como por ejemplo Elizabeta, la "dealer" más famosa del barrio de Bohan.

Junto a las mencionadas misiones principales, uno de los elementos más originales de ***The Lost and Damned*** son sus misiones secundarias, que se pueden dividir en dos grupos: carreras y enfrentamientos con bandas rivales. Si quieres convertirte en el "corredor" más temido de las calles de Liberty City, nada menos que doce carreras, repartidas por toda la ciudad, pondrán a prueba tu habilidad a los mandos de tu custom... y tu destreza para conducir con un bate de béisbol en la mano, porque, recordando al mítico Road Rash, podrás dejar fuera de combate a tus oponentes a base de "batazos". Los enfrentamientos aparecerán cuando hayas superado el 25% del juego y, al igual que las carreras, estarán repartidos por toda la ciudad; en ellos, tendrás que dar buena cuenta de bandas rivales (que en la mayoría de los casos serán los descerebrados Angels of Death), siempre ayudado por otros miembros de la banda. Éste es otro detalle totalmente nuevo con respecto al *GTA IV* original; en la gran mayoría de las misiones principales y en todos los enfrentamientos estarás acompañado y ayudado por otros miembros de tu banda, que ganarán experiencia junto a tí (aparecerá al final de la misión) y que, ocasionalmente, pueden morir "en acto de servicio" (un muro dentro del club de la banda recogerá las fotos de los "caídos" para ser recordados). Inexplicablemente, a éstas alturas y teniendo en cuenta el desarrollo "comunitario" de The Lost and Damned, Rockstar no se ha atrevido a incluír un modo historia cooperativo a través de Xbox Live;

¿Sabías que?
MULTIJUGADOR
El modo para hasta 16 jugadores de *GTA IV* ha sido mejorado con la inclusión de nuevos modos de juego, nuevos vehículos y nuevas armas. El modo "Moto Contra Helicóptero" es impagable.



Podrás estar jugando durante horas on-line.

un detalle como ese habría hecho que la expansión de *GTA IV* hubiese rozado la perfección... aunque sus posibilidades multijugador incluyen lo más parecido a un modo historia en cooperativo que pedamos imaginar.

El modo en cuestión ha sido denominado "Asuntos del Club" y en el se harán dos grupos de un máximo de ocho jugadores que se verán obligados a cooperar para cumplir diferentes misiones, comunicadas al lider del grupo a través de teléfono móvil. Algunos de los modos multijugador incluídos son variantes de los aparecidos con *GTA IV*, como el modo carrera, que al igual que las carreras en el modo historia, contará con la posibilidad de golpear a nuestros contrincantes con un bate o el modo "Hazte con la Ciudad", en la que tendrás que ir conquistando diferentes territorios con tu banda; la novedad es que cada territorio conquistado será defendido por personajes controlados por la CPU. Entre las novedades a través de Live destacan los

ÚNETE A LA BANDA

COMO MIEMBRO DE UNA BANDA DE MOTEROS, PUEDES HACER COSAS TAN CONSTRUCTIVAS COMO ÉSTAS:



1 MISIONES PRINCIPALES
Sólo o con "los hermanos"
Roba las motos de las bandas rivales, trafica con droga... lo normal en una banda de moteros. La experiencia conseguida se reparte entre los participantes.



2 CARRERAS
Al más puro estilo Road Rash
Coge tu bate de béisbol y hazte con la victoria, a golpe de batazo, en cada una de las 12 diferentes carreras repartidas por Liberty City.



3 ENFRENTAMIENTOS
Cárgate a las bandas rivales
Para ser la banda más temida de la ciudad, no tendrás más remedio que acabar con las bandas rivales a través de 25 enfrentamientos.

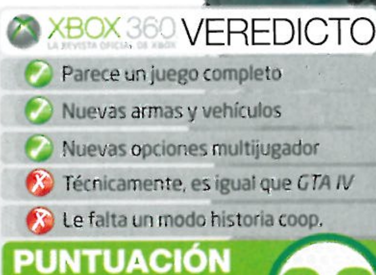
La recortada es el arma por defecto en el juego.



Niko y Johnny se cruzarán en más de una ocasión

modos Moto Contra Helicóptero y Protección de Testigos. En el primero, un jugador tendrá que alcanzar con su moto diferentes checkpoints mientras otro jugador, a bordo de un helicóptero, tendrá que abatirlo; si lo logra, se invierten las tornas. En el modo Protección de Testigos, un equipo controlará a varios coches de policía y un camión con tres testigos, mientras el equipo contrario, la banda de moteros, tendrá que abatir a los testigos destruyendo el camión, eliminándolos antes de llegar a su destino o, directamente, a lo largo del espacio extremadamente vulnerable que separa el camión de la puerta de la comisaría.

Por increíble que parezca, ***The Lost and Damned***, siendo una "simple" expansión, nos da para escribir de él cuatro páginas... y hay ciertos elementos que se nos quedarán en el tintero. Si te gustó el *Grand Theft Auto IV* original, 2100 Microsoft Points es un bajísimo precio que tendrás que pagar por meterte en la piel de Johnny Klebitz, pertenecer a una banda de moteros en toda regla, sacar de apuros a tu ex-novia drogadicta (Ashley), disfrutar de veinte horas de un nuevo modo historia y pasar días enteros disfrutando de las novedades de su modo multijugador. Una bomba, vamos.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

- ✔ Parece un juego completo
- ✔ Nuevas armas y vehículos
- ✔ Nuevas opciones multijugador
- ✘ Técnicamente, es igual que *GTA IV*
- ✘ Le falta un modo historia coop.

PUNTUACIÓN
Un nuevo *GTA* en forma de expansión.



9,2

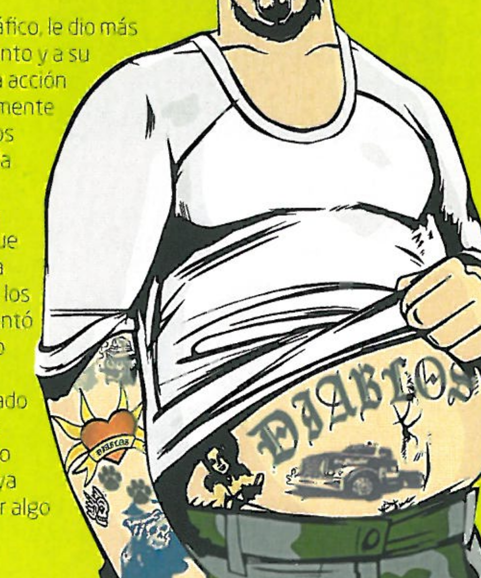
ÉRASE UNA VEZ...

Historia de Grand Theft Auto

Trece años después de su primera aparición, la saga GTA se ha convertido en una de las más vendidas, aclamadas y odiadas de la historia de los videojuegos. Descubre como nació y la dirección que seguirá en un futuro no muy lejano.

Cuando a Dave Jones se le ocurrió la idea de crear un videojuego en el que se premiase la actitud vandálica, allá por 1997, suponemos que tendría en cuenta la repercusión mediática que eso supondría, así como las reacciones negativas de los sectores más reaccionarios y conservadores de la sociedad; lo que seguramente no alcanzaría a imaginar es que su saga se acabaría convirtiendo en un fenómeno de masas y en una de las series de mayor renombre en el sector.

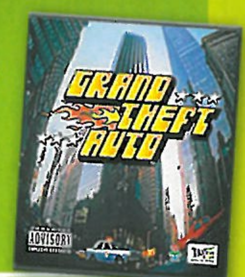
Corría el año 1997, y los 32 bits estaban empezando a dejar relegadas a consolas como MegaDrive y Super Nintendo. Haciendo uso de la tecnología a su alcance, la compañía escocesa DMA Design (que más tarde pasó a llamarse Rockstar North) ponía a la venta un original título con vista aérea y una estructura tridimensional en el que nuestro cometido sería delinquir de la forma más descarada posible. Una llamada a un teléfono público nos pondría al corriente de nuestras misiones, entre las que entrarían, con mucha frecuencia, las de robar coches: de ahí su nombre, *Grand Theft Auto*, término jurídico anglosajón para referirse al robo de un vehículo de motor. El primer *Grand Theft Auto* ya contenía versiones preliminares de Liberty City, Vice City y San Andreas, en forma de diferentes niveles (no ciudades, claro); parece que, desde el principio, la gente de DMA sabía exáctamente lo que quería hacer con su franquicia. Dos años después, DMA lanzó dos expansiones para su primer *GTA* y también durante 1999 puso a la venta *Grand Theft Auto 2*, título de desarrollo similar que vio mejorado su motor gráfico, le dio más importancia al argumento y a su protagonista y situó la acción en el futuro, concretamente en el año 2013. Las dos primeras entregas de la saga presentaban un desarrollo nunca visto hasta la fecha y, aunque la perspectiva no tenía nada que ver con la de los GTAs más actuales, sentó las bases de un género imitado por muchas compañías y denominado desde hace unos años como "de jugabilidad no lineal" o "Sandbox", cuya definición vendría a ser algo



LOS BUENOS VIEJOS TIEMPOS

1997: HARRY POTTER NACÍA EN EL CINE, LADY DI DEJABA EL MUNDO... Y GTA LLEGABA PARA DAR CAÑA.

GRAND THEFT AUTO
PSone/PC-1999
El primer juego de la saga. Un gran éxito en todo el mundo, pero no en nuestro país, donde recibió una gélida acogida.



GTA: LONDON 1969
PSone/PC-1999
Una expansión en el sentido más estricto. Requería tener el original para jugarlo. También sacaron para PC un pack de misiones.



GTA 2
PSone/PC/DC 1999
Una secuela continuista, con más bandas, armas, brutalidad y el mismo estilo gráfico cenital. Otro éxito.



GTA III
PS2/PC/Xbox 2001
El gran cambio en la saga. Era poco más o menos lo mismo que GTA 2, pero con gráficos en 3D que revolucionaron el género.



GTA VICE CITY
PS2/PC/Xbox 2002
Mucho más que una expansión con motos. Nueva ambientación y personajes en medio de una parodia de la Miami de mediados de los años 80.



GTA III consiguió la aceptación mundial del género Sandbox

así como "juego en el que el usuario puede ignorar o rechazar determinados objetivos del juego, abriendo así posibilidades que ni siquiera el propio desarrollador había previsto".

La aceptación y el reconocimiento mundial de la saga llegó en 2001 con *GTA III*. La generación de los 128 bits se estrenó con un título que llevaba el género de *GTA* y *GTA2* a una nueva dimensión, donde las 3D, una perspectiva en tercera persona y una física extremadamente realista convirtieron a *Grand Theft Auto III* en el abanderado de PlayStation 2. *GTAIII* puso el listón muy alto; su calidad técnica, su realista puesta en escena, su impresionante doblaje y su contenido adulto hacían que los demás juegos con los que compartía mercado en aquellos tiempos pareciesen de la generación pasada. El éxito de *GTA III* propició la aparición de una secuela, por decirlo de alguna manera, que compartía motor gráfico, desarrollo, controles... todo excepto su argumento y el año en el que ocurrían los hechos: *Grand Theft Auto: Vice City*. La secuela de *GTA III* nos llevó al pasado, a una especie de Miami ochentero. Lo mejor de Vice City era su ambientación y su banda sonora, aunque Rockstar nunca descuidó ni el argumento ni el desarrollo de ningún *GTA*. En 2004 llegó *GTA: San Andreas*, el culmen de la saga en 128 bits, ambientado en la costa oeste de Estados Unidos. El ambiente "gangsta" era fielmente representado en San Andreas y, a la hora de jugar, *GTA: S. A.* destacaba por tener un motor gráfico muy mejorado, una extensión jugable mayor, más vehículos y grandes posibilidades de personalización. Tuvimos que pasar varios juicios del malogrado Jack Thompson y esperar hasta 2008 para que Rockstar resucitará la saga con *GTA IV*, y ya hay rumores que hablan de una quinta entrega planeada para 2012.

Intentaremos saciar nuestra sed con *The Lost and Damned*

Y SE HIZO MAYOR

MILLONES DE COPIAS VENDIDAS DESPUÉS, TODO LO QUE ES GTA SE HACE DE ORO.

GTA SAN ANDREAS
PS2/PC/Xbox 2004
No sólo una ciudad, sino un estado entero en un GTA al más puro estilo pandillero.



GTA LIBERTY CITY STORIES
PSP/PS2-2005
Primero en la portátil y luego portado a la consola de sobremesa de Sony. Un pack de misiones basado en GTA III.



GTA VICE CITY STORIES
PSP/PS2-2006
Mismo guión que el juego anterior. Un remake con un punto de vista algo distinto y muchas horas de diversión.



GTA IV
360/PS3/PC 2008
La demostración de que está saga tiene mucho que decir todavía y el juego que necesitas para jugar a este Lost and Damned.



GTA CHINATOWN WARS
DS-2009
La primera entrega exclusiva para una máquina de Nintendo (con conversiones de anteriores juegos). Una Nueva historia para Liberty City.





Resident Evil 5

La película de acción con dosis de terror que estábamos esperando ansiosos.

Detalles

En la calle 13 MAR

Edita: Proein
Des: Capcom
Jugadores: 1-2
Online: 1-2
A tu manera: Nada de nada

MÁS en xbox.com

OXM Xcast
AUTOR:

Llevamos mucho tiempo esperando, ansiosos, la vuelta de los zombis creados por Umbrella. Sentir de nuevo el fétido aliento de los no muertos en el cogote mientras encarnamos a uno de los carísmáticos protas de la saga.

Esta vez le toca el turno al guaperas de turno, Chris Redfield. Un prota clásico de la saga, que va acompañado de una novata en estas lides. Una lugareña llamada Sheva, que pretende no dejarnos en paz ni a sol ni a sombra. Y buena falta le hará al experimentado agente de la BSAA si pretende sobrevivir en esta nueva batalla contra decenas de zombis/infectados en la cuna de toda civilización, África.

Esa es la primera gran novedad para ***Resident Evil 5:*** la ambientación. Nos coloca en medio de aldeas a plena luz del día y rodeados de enemigos con un color más oscurito en su piel. Tan rodeados que nuestra tarea principal va a ser disparar a todo bicho no viviente que se cruce en nuestro camino.

Y este es quizá el mayor fallo que se le puede achacar a la nueva creación de Capcom, puesto que desde siempre Resident Evil había sido una saga que mezclaba un tazón de acción y otro de investigación. Esta vez el tazón de la investigación se ha convertido en un vaso de chupito, transformándose en un juego de tiros más para la lista hasta bien avanzado el juego, donde los puzles cobran una importancia algo mayor. Esto no pillará por sorpresa a todos los que se maravillaron con la anterior entrega, pero los que se reenganchan desde Code Veronica o cualquiera de los anteriores juegos van a llevarse un pequeño disgusto.

Pierde algo de los Resident clásico y gana en acción

Eso, a pesar de que seguimos hablando de un juego excelente. Tanto que nos hemos visto brutalmente obligados a jugarlo de principio a fin del 'tirón' (estas líneas están escritas a las 8 de la mañana, tras 15 horas de juego inninterrumpido), impulsados por las ganas de ver lo que viene después, por disfrutar del siguiente ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Si no sabes qué es Resident Evil a estas alturas...

Se parece a... Dead Space, Silent Hill Homecoming o Resident Evil 4.

¿Para quién? Aquellos que saben quién es Jill Valentine.

¿Sabías que?

DOS POR EL CAMINO

Dos juegos de esta saga se han quedado a medio terminar. Se trata de las entregas que iban a ser la 2° y 4°. Sustituidas una por razones de diseño y la otra por tener alejarse del tema zombi



LOS INFECTADOS

Todo empieza como una visita rutinaria a un pueblo. Después, los hechos se precipitan y los primeros enemigos parecen poco más que aldeanos enfadados por pisar su huerto. Poco a poco irán degenerando a seres mucho más deformes y extraños, hasta enfrentarnos a verdaderos engendros salidos de las mentes más perturbadas.
Vuelven viejos conocidos, como el amigo de la motosierra, los perros asesinos e incluso los míticos lickers.
Entre las nuevas incorporaciones destacan algunos jefes de nivel, que luego repiten aparición durante los siguientes capítulos como enemigos medios.

No es una concentración por la paz en Nicaragua.

Le falta la cabeza, pero es que, a partir de cierto momento, la cabeza no será el mejor sitio al que disparar al enemigo

paso en el bucle infinito de rizar el rizo en esta ensalada de plomo con aspecto majestuoso. Y es que vale que no vamos a volvernos locos pensado la solución de l siguiente problema, pero la trama está tan bien hilada, tan relacionada con el resto de entregas, que poco importan los interruptores o los inventarios de marras. Una vez que nos conseguimos meter en la historia, el cuerpo pide marcha a lo 'non stop'..
Esto, además, está acompañado de un apartado gráfico genial. No han sido pocas las veces que hemos tenido que parar de jugar para admirar la belleza de un escenario, algún diseño increíble o una cara

Es un continuo secuencias de acción, cada una más espectacular que la anterior

cercenada tan real que daba cosita mirarla fijamente. Podemos decir, sin miedo a equivocarnos, que ***Resident Evil 5*** es lo más 'bruto' que hemos visto técnicamente en Xbox 360. Podríamos entrar en detalles, pero sólo hace falta echar un vistazo a las capturas que acompañan este análisis para saber de lo que estamos hablando. Poco importa que en pantalla haya 5 que 20 enemigos. Siempre perfecto. Consigue además mantener el interés durante todo el juego, presentando gran variedad de situaciones. Tan pronto estamos disparando desde un hummer a enemigos motorizados, como luchando contra un ogro de 5 metros de alto o esquivando flechas explosivas. Cada pequeña sección de cada uno de los seis capítulos propone un reto completamente distinto. La base es andar y disparar, sí, pero no pasará mucho tiempo antes de que ocurra algo que evite caer en la rutina.

Por si esto no fuera suficiente, por primera vez permite la cooperación con un segundo jugador de cualquiera de las maneras posibles. Lo idóneo sería a través de Xbox Live, puesto que la pantalla partida es ciertamente incómoda, pero la cosa es jugarlo con un amigo, que es como más se disfrutará de la experiencia.

Porque *Resident Evil 5* está diseñado desde el primer momento pensado para NO jugarlo solo. Si no se puede echar mano de un compañero, la IA tomará el control del segundo personaje de una



Está pensado para jugarlo en compañía

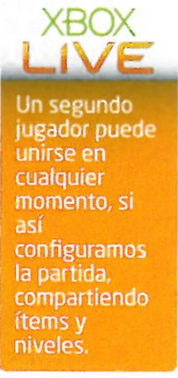
UNIVERSO RE

35 millones de copias y 19 los juegos basados en la idea original de Shinji Mikami, aunque tan sólo seis de ellos giran en torno al argumento principal de la saga.
Pero el universo creado por Capcom extiende sus tentáculos más allá de los píxeles, con novelas, cómics e incluso películas. Por un lado, está la trilogía con actores de carne y hueso, tan sólo basada en algunos detalles de la saga, y protagonizada por Milla Jovovich (se rumorea que hay una cuarta entrega en camino: Resident Evil: Afterlife). Por el otro, está la recién estrenada Resident Evil Degeneration. Una superproducción digital estrenada directamente en DVD y que sigue la historia de Resident Evil 4, con Leon S. Kennedy como gran protagonista del tinglado.





Un apartado técnico de impresión



Un segundo jugador puede unirse en cualquier momento, si así configuramos la partida, compartiendo ítems y niveles.



Esto sí que son los lunes al sol, y no la película.



El modo a pantalla partida es un tanto extraño.



Nada como cazar gamusinos a la luz de la luna.



También habrá que luchar contra el reloj.

MENU-NIFÍCATE



El sistema de menús limita a nueve los objetos de cada personajes. En cualquier momento podemos desplegarlo aunque no para la acción, pero para eso están los accesos directos en las cuatro direcciones del pad digital. Además, podremos intercambiar objetos libremente entre los personajes. En cambio sólo podremos guardarlos en el baúl entre niveles.

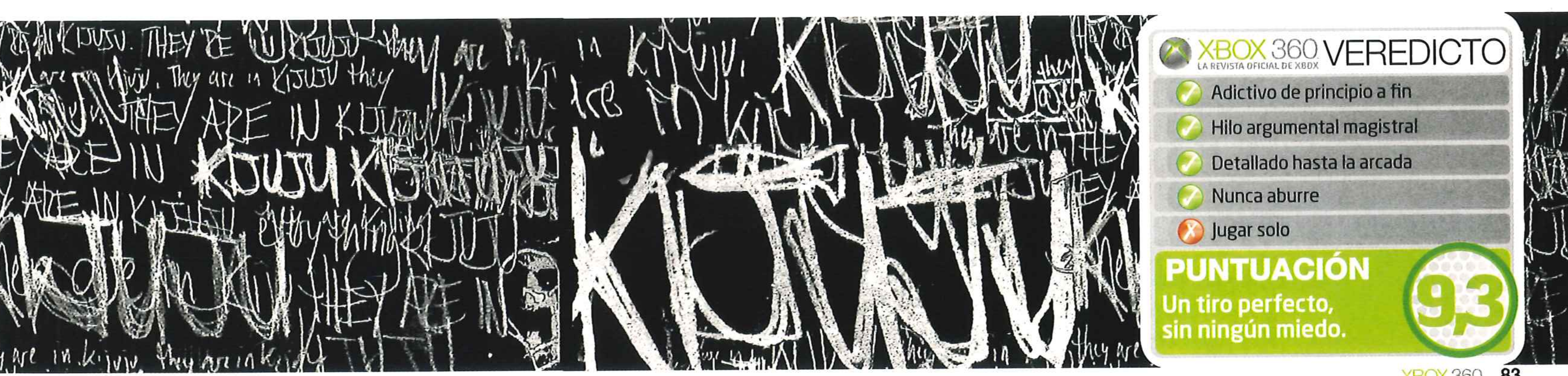


Un picnic en la sabana, versión Resident Evil.

manera simplemente correcta, puesto que no usará las armas especiales y Sheva tenderá a gastar todo botiquín que pase por sus manos.
Lo que es más: el eficiente sistema de menús se vuelve algo engorroso, si tenemos que manejar el de ambos personajes a la vez, perdiendo unos segundos preciosos en cosas que deberían hacerse de una manera mucho más intuitiva.
Este es quizá el único punto negro de un sistema de control al estilo *Gears of War*, pero con la limitación típica de la saga de no permitir el movimiento de los personajes mientras se apunta y dispara. Podría ser distinto, pero entonces perdería ya completamente la esencia de *Resident Evil*, para convertirse en un clon más del juego de acción del momento.
Seguro que habrá gente que no estará muy contenta con esta decisión, pero es la correcta para un juego de estas características. En resumen, Chris y Sheva hacen básicamente lo mismo que hacía Leon en la cuarta entrega, sólo que con los botones colocados distinto.

Mucha acción, poco miedo

Sabemos que hemos pasado muy por encima del argumento. Basta saber que ha habido un brote del virus zombi en Kijuju y quiénes son los protagonistas, Chris y Sheva. Lo demás es mejor ir descubriéndolo todos y cada uno de sus detalles mientras se avanza en la partida, que además no será precisamente corta (entre 15 y 18 horas), pero con el aliciente de una gran cantidad de extras que alargarán la vida del juego más allá de lo esperado por muchos. Sólo hay que tener en cuenta que elimina prácticamente todo el terror (no es fácil sentir miedo cuando hay un colega hablándote por el Xbox Live Communicator), por lo que hay que borrar el horror del género de este juego, dejándolo tan sólo en Survival, que no es precisamente poco. Así pues, un juego de acción salvaje, con vísceras, chorretones de sangre, carne podrida y gente queriendo hacerte cositas malas. Un verdadero despliegue técnico, con voces en inglés, que no nos ha decepcionado ni un poquito. Ahora a ver cuánto tenemos que esperar por la sexta entrega...



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX **VEREDICTO**

- ✓ Adictivo de principio a fin
- ✓ Hilo argumental magistral
- ✓ Detallado hasta la arcada
- ✓ Nunca aburre
- ✗ Jugar solo

PUNTUACIÓN 9,3
Un tiro perfecto, sin ningún miedo.

Detalles

En la calle 6 MAR

Edita: Ubisoft
Des: Ubisoft
Jugadores: 1-4
Online: 2-8
A tu manera: Elige tu caza preferido

MÁS en xbox.com

Tom Clancy's H.A.W.X.

Combate aéreo de última generación para quemar adrenalina a velocidad match 3

AUTOR: OXM Maeso



El juego de acción aérea con la firma Tom Clancy ya ha visto la luz y tiene todos los ingredientes que esperábamos que contendría. Un conflicto mundial peligrosamente probable para los próximos años, una trama llena de tensiones políticas y militares y enormes cazas de guerra para disfrutar haciendo piruetas y derribando objetivos.

La verdad es que la preocupante escasez de juegos de simulación aérea en la presente generación hace que esperemos cada lanzamiento de algún título del género con un ansia insana. En Xbox 360 los juegos de aviones se cuentan con los dedos de una mano y, si se trata de aviones modernos, nos sobraban cuatro dedos para hacer la cuenta (sólo teníamos *Ace Combat 6* para disfrutar). Afortunadamente, ya está a la venta ***Tom Clancy's H.A.W.X.***, una nueva saga editada por Ubi Soft bajo la prestigiosa firma de títulos bélicos del escritor Tom Clancy.

Como ya os avanzamos hace un par de números, el título no es un simulador puro, sino un juego arcade que nos ofrece acción directa y sencilla a los mandos de un caza de combate. Pero, eso sí, el juego está lleno de detalles y cuenta con un apartado gráfico excepcional, lo que confiere al título un realismo extremo. A esto ayuda

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un título de simulación y combate aéreo.

Se parece a... Se da un aire a Ace Combat 6, por ejemplo.

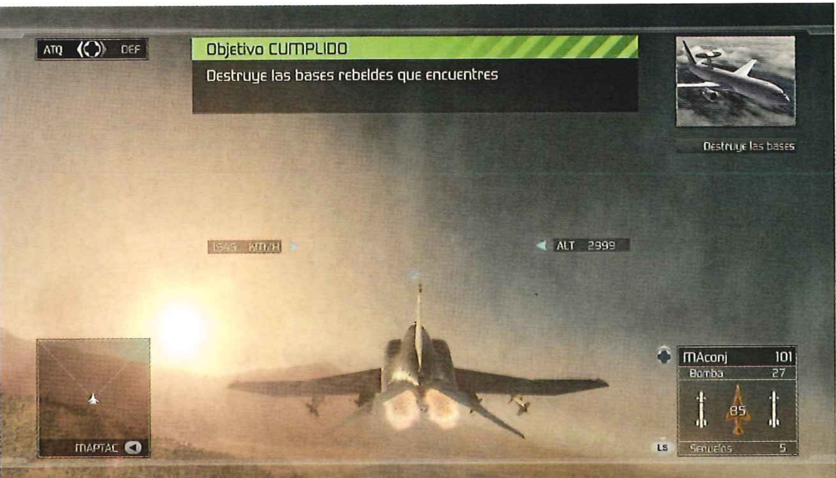
¿Para quién? Para amantes de los simuladores aéreos.





Se puede utilizar una vista externa, 'en 3ª persona' para localizar mejor los objetivos.







Como en los juegos de coches, tras el combate se puede visionar la repetición con diferentes cámaras.

AYUDAS AL COMBATE

Los desarrolladores de Ubi Soft Bucarest se han encargado de diseñar un sistema de pilotaje que ayude a los menos acostumbrados a este tipo de juegos. El sistema, denominado SRM (el Sistema de Realidad Mejorada) puede activarse o desactivarse a gusto del jugador. Lo mejor de este sistema es que, durante los combates, podemos pasar del modo ON al modo OFF que, básicamente, cambia la cámara y nos permite ver de lejos nuestro caza. Esto permite seguir a los objetivos de manera mucho más eficaz, a la vez que esquivamos mejor los proyectiles que se nos acercan. El sistema incorpora trayectorias de intercepción, detección de misiles, etc.

¿Sabías que?

GUERRA DEL FUTURO

Estamos en el año 2012 y las guerras están controladas, no por los ejércitos nacionales, sino por las coorporaciones bélicas privadas, que trabajan a sueldo de quien pague más.

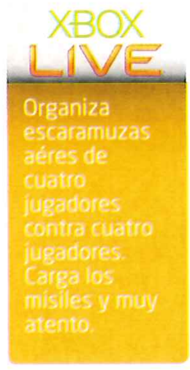


que todos los escenarios sobre los que se desarrollan los combates están generados a través de imágenes de satélite.

Somos un piloto de combate experto, ex militar del ejército del aire de los Estados Unidos, que trabajamos ahora para una cooporación de seguridad privada, que puede operar en todo el mundo a sueldo de países, particulares o, incluso, las Naciones Unidas. Tendremos objetivos sobre 16 localizaciones diferentes e iremos desbloqueando hasta 50 aviones diferentes, cada uno de ellos con sus propias características y su armamento propio.

El sistema de combate del juego resulta expectacular y está lleno de ayudas a la navegación y a la destrucción de objetivos. Éstas (como las guías en pantalla para esquivar misiles o para enfilar a algún objetivo) pueden desactivarse para jugadores más expertos. El juego ofrece una experiencia de combate intensa y adictiva, capaz de ser disfrutada por todo tipo de jugadores (del nivel que sean).

Además, el juego cuenta con modos multijugador, con opciones cooperativas y 'versus' (se pueden organizar partidas de escuadrones de cazas 4 contra 4) muy adictivas. Un juego con un apartado visual de lujo y que supone una alegría para los amantes de los juegos de aviones, que tienen muy poco con lo que disfrutar en la actual generación de videocosnolas. Además, el sello Tom Clancy suele funcionar.





» Detalles

En la calle 20 FEB

Edita: Sega
Des: Sega
Jugadores: 1-2
Online: No
A tu manera: Desbloquea juegos

MÁS en xbox.com

SEGA Mega Drive Ultimate Collection

La mayor colección de juegos clásicos de Sega jamás editada... ¡Qué vivan los pixels gordos!

OXM Maeso
AUTOR:


Se nos saltan las lágrimas sobre el teclado mientras escribimos estas líneas, y nos sorbemos los mocos de emoción mientras escuchamos de fondo la canción principal de *Space Harrier*, atronando en el 5.1 de nuestra Xbox 360. Nuestro juego preferido durante todo el día de hoy es la impagable recopilación de títulos clásicos de Mega Drive que acaba de lanzar Sega al mercado. Una sobredosis de nostalgia jugona.

Es cierto que cada vez exigimos a los juegos un apartado técnico más espectacular, y que si no vienen acompañados de unos gráficos de infarto, los miramos con cierto desprecio. Se nos olvida en muchas ocasiones que el alma de un buen juego, eso que lo convierte en un título adictivo que nos atrapa desde el principio, está más allá de sus millones de polígonos y sus frames por segundo. Jugar con un título como el que nos ocupa, nos recuerda siempre esta máxima.

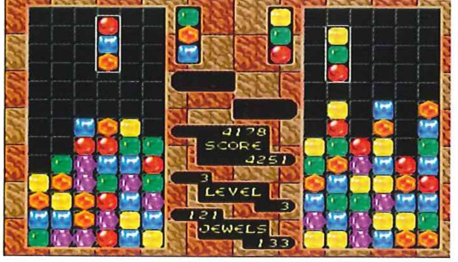
Sega Mega Drive Ultimate Collection es bastante más que la típica recopilación de juegos clásicos de una compañía con solera, al menos porque se trata de la colección de juegos clásicos de Sega más abultada jamás editada. Hasta 40 títulos se acumulan en este DVD, todos disponibles desde un principio en un ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Una recopilación con más de 40 títulos clásicos.	Los originales, pero sin el mando de Mega Drive.	Para nostálgicos, y para todo amante del buen juego.







SORPRESAS ESCONDIDAS

Por si los cuarenta títulos clásicos de la máquina de 16 bits no fueran suficientes, al completar algunos requisitos en algunos títulos en concreto, se desbloquearán nueve joyas provenientes de Master System o de las recreativas originales: Los juegos a desbloquear son los siguientes: Golden Axe Warrior, Phantasy Star, Shinobi, Alien Syndrome, Altered Beast, Congo Bongo, Space Harrier, Fantasy Zone y Zaxxon. Las primeras entregas de las sagas más míticas incluídas en esta recopilación. Impagable.



Space Harrier, ¡los pelos como escarpias!





Hasta seis juegos de la saga Sonic están incluidos en este genial DVD.

útil menú y con sorpresas para ser desbloqueadas. Todos los juegos fueron editados en la mítica Mega Drive, la consola doméstica que Sega lanzó en 1998 (en 1990 en Europa).

La lista completa de juegos incluídos incluye: *Alex Kidd in the Enchanted Castle, Alien Storm, Altered Beast, Beyond Oasis, Bonanza Bros., Columns, Comix Zone, Decap Attack starring Chuck D. Head, Dr. Robotnik's MBM, Dynamite Headdy, Ecco the Dolphin, Ecco II: The Tides of Time, E-SWAT, Fatal Labyrinth, Flicky, Gain Ground, Golden Axe I, Golden Axe II, Golden Axe III, Kid Chameleon, Phantasy Star II, Phantasy Star III: Generations of Doom, Phantasy Star IV: The End of the Millennium, Ristar, Shining in the Darkness, Shining Force, Shining Force 2, Shinobi III: Return of the Ninja Master, Sonic 3D Blast, Sonic and Knuckles, Sonic Spinball, Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3, Streets of Rage, Streets of Rage 2, Streets of Rage 3, Super Thunder Blade, Vectorman* y *Vectorman 2*

Todos los juegos se muestran con una resolución de 720p, con gráficos mejorados que permiten que los juegos luzcan como nuevos en las televisiones de alta definición. Y todos ellos cargados de logros, el mejor de ellos el llamado 'Only in the '80s' que te otorga 50G tan sólo por probar todos y cada uno de los juegos de la colección.

¿Sabías que?

SEGA GENESIS

En Estados Unidos Sega tuvo problemas de derechos y no pudo registrar el nombre de Mega Drive, por lo que tuvo que distribuir la consola bajo el nombre de Sega Genesis.

El título incluye joyas impagables como la saga *Streets of Rage*

XBOX 360 VEREDICTO

- Multitud de juegos
- Gráficos mejorados y a 720p
- Buenos menús y opciones
- Extras y logros para conseguir
- Se echa en falta algún título

PUNTUACIÓN

Avalancha de nostalgia, sin anestesia

7,7

Detalles

XBOX 360 LIVE

AFRO SAMURAI

18+

En la calle
MARZO

Edita: Atari
Des: Namco Bandai
Jugadores: 1
Online: Descargas
A tu manera: Despliega tus combos.

MÁS en xbox.com

EL INTERIOR ES LO QUE CUENTA

Ni se te ocurra derramar una lágrima por este pobre hombre –aunque puedas verle las entrañas–, ya que estaba intentando matarte. Además, hay que reconocer que el efecto es muy molón. Es sólo una parte de la estilosa matanza que te espera en *Afro Samurai*.

Afro Samurai

Ponte las sandalias y prepárate para vivir una aventura Samurai sin igual.



AUTOR: Mario Fernández

Estamos metidos hasta las rodillas en sangre de geishas y no precisamente porque seamos unos sádicos: ellas vinieron primero portando cuchillos. El hecho de que estuviesen completamente desnudas no iba a echarnos para atrás, pero desde luego le añadió más bizarrismo a la situación, mientras cortábamos cuerpos por la mitad, dejando caer sangre a nuestro alrededor como si fuese lluvia roja caída del cielo.

Afro Samurai es tremendamente visceral. Todo lo que busca es que la experiencia de juego y el combate sean entretenidos. No estamos hablando del clásico machaca-botones. Aquí te convertirás rápidamente en shushi, si no eres capaz de aprender bien los movimientos, y ejecutar los bloqueos y los combos a la perfección. Pero no te preocupes si no careces de los reflejos de un ninja, ya que el golpe "corta-cuerpos" —se recarga a base de acertar ataques contra los enemigos— ralentiza el tiempo y te deja decidir qué parte prefieres desmembrar. Curiosamente, lejos de resultar frustrantes o aburridos, en realidad son enfrentamientos de una gran tensión. La banda sonora está compuesta por el rapero RZA, uno de los miembros del Wu-Tang Clan. Sangriento.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un juego de acción muy bestia con hip-hop y ninjas.

Se parece a...
En un *Ninja Gaiden* con toques de Kill Bill y Sin City.

¿Para quién?
Para necesitados de rebanar enemigos virtuales.





¿Sabías que?

EL MANGA

Primero fue manga japonés y después se adaptó al anime, y llegó a la parrilla americana en el año 2007. Además de Samuel L también atrajo el talento vocal de Ron Perlman y de Kelly Hu (X2).



Esta imagen mola por su poder de sugestión.



EL TIO MÁS GUAY

Las patadas laterales no son guays, a no ser que su ejecutor tenga la sucia lengua de Samuel L. Jackson. El tío más guay del planeta le pone voz a Ninja Ninja, te explica direcciones, movimientos y cosas sobre el mundo de Afro. ¿Hemos mencionado ya que tiene una lengua muy sucia?

Te convertirás en shushi, si no aprendes los combos

XBOX 360 VEREDICTO

- El diseño del juego es genial
- La banda sonora
- Adictivos combates
- La cámara es un poco desquiciante
- No está demasiado acabado

PUNTUACIÓN 6,8

Divertido, sangriento pero le falta algo...



»Detalles

En la calle 20 FEB

Edita: THQ
Des: Swordfish
Jugadores: 1-2
Online: 1-2
A tu manera: Elige a tu compañero al inicio.

MÁS en xbox.com

50 Cent
Blood on the Sand

Porque si hay algo que a 50 Cent se le dé mejor que aguantar balazos, eso es matar.

Aunque no son muchas o, mejor dicho, muy sonadas, las incursiones de artistas musicales en el sector del videojuego, un rapero que ha sobrevivido a nueve impactos de bala en la vida real se merece, como mínimo, protagonizar un shoot'em-up; y tras algún que otro intento fallido en la generación de los 128 bits, una milagrosa resurrección de sus cenizas, Activision Blizzard nos trae uno de los shooter más absurdos y divertidos que han pasado por nuestras manos en los últimos meses.

El argumento del título de Swordfish Studios nos pondrá en la piel de Curtis Jackson (que así se llama el rapero que da nombre al juego), que, tras una serie de conciertos por una zona totalmente imaginaria pero con un parecido increíble con Oriente Medio, decide tomarse la justicia por su mano al comprobar que su trabajo y el de la G-Unit (más raperos que colaboran con él en la vida real) no va a ser compensado económicamente. ¿No hemos dicho ya que su argumento es absurdo? Más que un argumento, por suerte, es una excusa barata para hacer volar por los aires todo lo que nos rodea y masacrar a todo bicho viviente, porque de eso va 50 Cent. Bueno, de eso y de un montón de elementos plagiados inteligentemente de algunos de los mejores títulos del género. La perspectiva utilizada en el juego es muy similar a la de Gears of War, título que parece haber servido también de inspiración para la confección de su sistema de cobertura (que a su vez, fue copiada de Kill.Switch, pero eso es otra historia). El

EN UN PISPÁS

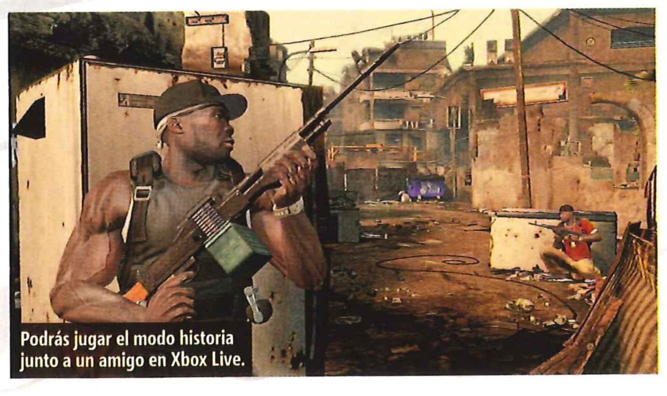
¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un shooter directo, divertido y frenético.	Gears of War y, por ende, al olvidado Kill.Switch.	B-boys de gatillo fácil y amantes de shooter en general.

Blood on the Sand une un delirante argumento a un divertidísimo y frenético desarollo.


Combina "frags" para ganar una mayor puntuación.


Su sistema de cobertura es similar al de Gears of War.

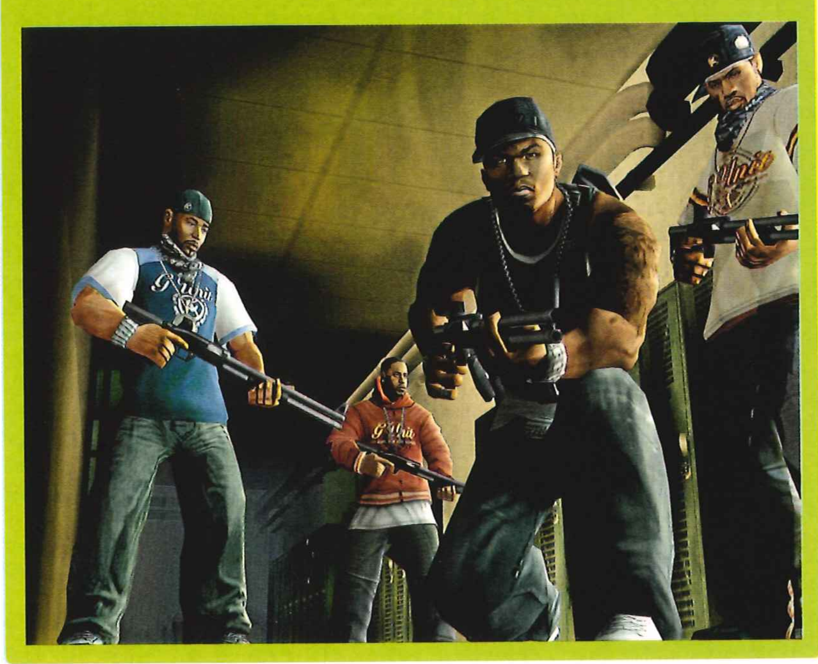

Utiliza armas, granadas, ataques cuerpo a cuerpo...


Podrás jugar el modo historia junto a un amigo en Xbox Live.

HACIENDO LOS COROS

Un rapero inmune a las balas no puede con todo

Al igual que en la vida real, suponemos que, sobre todo, a la hora de subirse a un escenario, 50 Cent no estará solo en el juego. Su G-Unit querida del alma irá armada hasta los dientes y, siempre que pueda, echará una mano a Curtis en lo que pueda. El detalle a tener en cuenta es que en todo momento, un miembro de la G-Unit que seleccionaremos al comienzo del juego, nos acompañará en la aventura. Lo mejor de todo es que si alguien quiere participar en nuestra partida, podrá unirse a nosotros en cualquier momento, a través de Xbox Live, y ponerse en la piel de nuestro compañero. Cuando se haya cansado de masacrar enemigos y ayudarnos a abrir cierres y llegar a zonas inaccesibles, el jugador podrá desconectarse y la CPU volverá a controlar a nuestro "compi".



desarrollo predeciblemente lineal del juego es adornado con alguna que otra chispa de jugabilidad, aparte de la incluida en el sistema de cobertura y la posibilidad de utilizar todo tipo de armamento y explosivos. Entre ellas, destacan la posibilidad de combinar nuestras víctimas para ganar más puntuación (al más puro estilo The Club), espectaculares ataques QTE cuerpo a cuerpo que recuerdan a los takedown de La Conspiración Bourne, la presencia de una "tele-tienda" in-game... Y lo mejor de todo, la posibilidad de disfrutar del modo historia junto a otra persona a través de un original modo co-op.

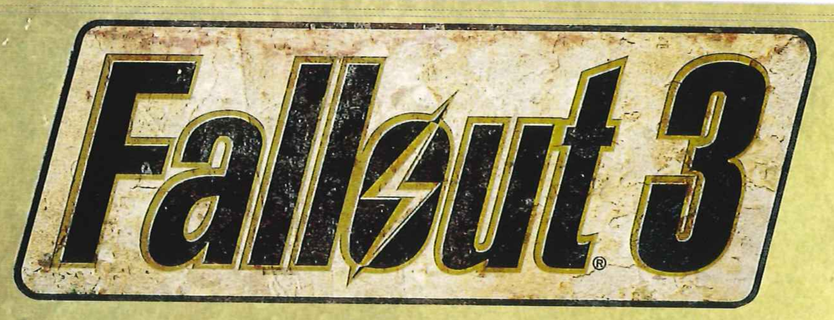
Swordfish ha recopilado lo mejor de un género para crear un título que, lógicamente, no está a la altura de GOW2, pero que resulta ser de lo más frenético y divertido de los últimos meses.





TODO 360

SACA TODO EL JUGO A TUS JUEGOS FAVORITOS DE XBOX 360



Los secretos más buscados del Yermo

El páramo en que se ha convertido el viejo Washington DC es tan inmenso que es muy sencillo perderse algunas de las más inusuales e inspiradas misiones. Puedes además pasar al lado de las armas más poderosas o los trajes más divertidos y no darte ni cuenta porque están en los sitios más insospechados. Ven con nosotros a pasear.

GAME



HAROLD EL ÁRBOL PARLANTE



Una vez que hayas llegado a Paradise Falls, al norte del mapa, encontrarás uno de los desafíos más extraños del juego. Sigue las líneas de alta tensión hasta que encuentres una brecha en ellas. En este punto, dirígete al este hasta que te topes con los restos de un puente de autopista derruidos. Hay un túnel a través del gigantesco montón de exombros que te lleva a un pequeño oasis. No, no es el camino hacia una comuna hippy que hace el amor y no la guerra, pero lo que encontrarás te dejará igual de sorprendido. Allí está Harold, el árbol parlante, un hombre convertido en leño por los crueles efectos de la radiación.

SOMBRERO DE LINCOLN

Nadie sabe llevar con tanta gracia una chistera como el presidente Lincoln. O eso parecía en las fotos que quedan de él. ¿Dónde encontrar esa pieza de museo? Allí mismo, en el de Historia, concretamente en la oficina del primer piso. Sube la escalera próxima a la entrada y ve al primer piso, a la derecha. Puedes encontrar el sombrerete en el suelo entre los escombros del techo derrumbado.



LLAVES MAGNÉTICAS

Si exploras los restos del desastre cerca de la estación de Marigold vas a encontrar una recompensa de lo más extraña. Busca pacientemente entre los escombros y ante tus ojos verás una tarjeta roja y una azul, dos llaves magnéticas de las de antes de la guerra. No sirven actualmente para nada, son dos 'huevos de pascua' en homenaje a un clásico conocido por casi todos: Doom.

ALIEN BLASTER

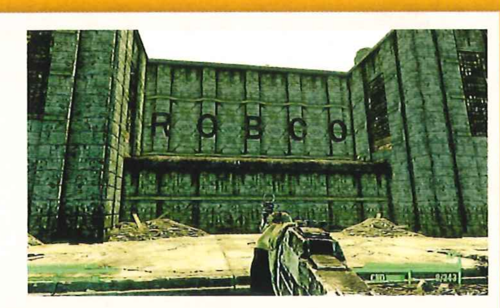


La pistola láser, digna de la mejor película de George Lucas, es una de las más pequeñas y devastadoras armas del universo Fallout. Para dar con ella ve a las Praderas Verdes y toma rumbo noroeste a través del Yermo. A veces recibirás la señal de radio de una emisora llamada 'Recon Craft Theta'. Síguela hasta que se se haga constante y fuerte y pronto encontrarás un ovni semienterrado. Allí está el arma.

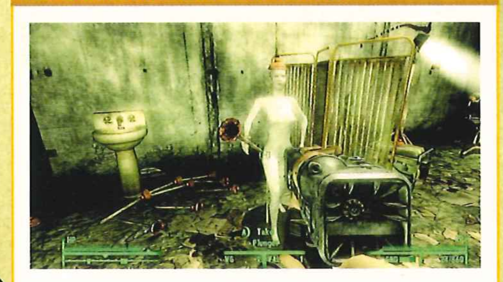
Este mes queremos que lo pases en grande paseando por una ciudad postapocalíptica, que partas unas cuantas caras con nuestros luchadores favoritos y logres los premios más chungos.

EL ROBOT SEGUIDOR

Sólo hay un robot en todo el juego que actúa como uno de tus seguidores. El Sargento RL3 se puede comprar por 1.000 piezas a mister Tinker, un mercader que trabaja los alrededores de la Robo factory. De todas maneras, tienes que tener un karma neutral para que el robot realmente vaya detrás de ti.



EL DEMONIO DE LAS PIEZAS

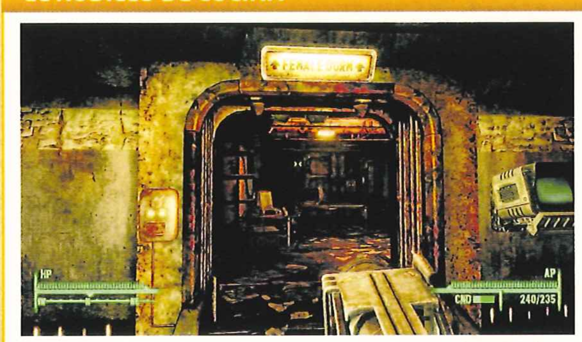


Escondido entre las ruinas de DC hay un refugio antiatómico con un oscuro secreto escondido. La entrada está bajo un puente entre Farragut Oeste y Frienship Heitghts. Está habitado por un demonio maldito que parece haber pasado el tiempo recorriendo pasadizos para encontrar todo tipo de objetos y cachivaches, y construyendo las cosas más extrañas con ellos. Y si no te parece lo suficientemente malo, abre su nevera.

EL RINCÓN DE LINCOLN

Muchos de los asentamientos de Fallout 3 son prácticamente idénticos, pero hay uno en Arlington que alberga un altar dedicado al presidente Lincoln. Ve al cementerio de Arlington Sur y sigue el camino de grava hasta que llegues a una tumba circular construida con columnas de piedra. Desde allí deberías divisar una casa en la colina. Busca un maniquí terrorífico en su base -fácil de confundir con un demonio.

EL RODILLO DE COCINA



No vayas a esperar que el rodillo de cocina cause demasiado daño a un mutante, pero es muy divertido de usar, la verdad. Puedes encontrar este objeto en el armario del dormitorio de mujeres en Vault 92 y en el escritorio de Mama Dolce's.

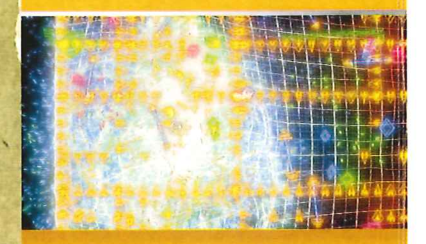
EL RETO DE LOS LECTORES



FORZA MOTORSPORT 2

Bien hecho, Redline Rossi. Tenemos a otro crack en nuestras filas, pero no te quedes ahí. Aún puedes mejorar los tiempos más rápidos en la versión larga del circuito de Mugello utilizando cualquier coche. ¿Os atrevéis?

01/ Redline Rossi	1.40.197
02/ SpacemanisPLOP	1.40.560
03/ y2kundertaker	1.41.568
04/ Marcos Mantis	1.41.836
05/ HoBBitzz	1.41.937
06/ Small2	1.42.077
07/ Captain handbag	1.43.559
08/ x Ya iViaiVi x	1.44.644
09/ lemonbumfluff	1.45.113
10/ m25ml	1.45.751



GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED 2

¿Es que alguien ha llegado a alcanzar la marca de los 38 millones? Consigue el mayor número de puntos en Deadline y mándanos tu puntuación.

01/ Doublelift	38,194,775
02/ DamageProof83	36,653,075
03/ KevinoHeat	25,153,595
04/ martinridd	24,094,910
05/ Sikamikanico	23,840,710
06/ Twisted Melon	22,742,580
07/ NvUs R e M i X	20,110,955

Dale a los mejores Street Fighter IV

Los movimientos más buscados y los combos más deseados para derribar a tus oponentes.



RYU

El punto fuerte de Ryu está en su sólida lucha en el suelo, y el uso de bolas de fuego (abajo, diagonal derecha-abajo, derecha + puñetazo) y su patada media agachado para mantener lejos a los oponentes. Con esa táctica cunde el pánico y empiezan a saltar como conejos, momento apropiado para que uses el puño del dragón (derecha, abajo, diagonal derecha-abajo + puñetazo).

NO OLVIDES Después de alcanzar al rival con un puñetazo ligero Shoryuken, Ryu puede rematar con su superataque antes de que este toque el suelo.

BLANKA

Uno de los personajes más versátiles. Blanka es igualmente efectivo yendo a buscar a su enemigo que esperándole a que cometa un error. De todas formas, es más fácil ganar usando la táctica de la tortuga, defendiendo y jugando con paciencia. Usa su giro vertical (carga abajo, presiona arriba + patada) para que el enemigo vuele por los aires y lanza tu ataque rodante (carga izquierda, presiona derecha + dos puñetazos) para lanzar bolas de fuego.

NO OLVIDES El golpe deslizado de Blanka sigue a cada bola de fuego.

EXPERTOS TRUCO #1

GOLPES CRUZADOS

Salta por encima de tu oponente y desencadena el golpe con otra parte de tu cuerpo. Trata de saltar sobre el rival con la patada media en salto y golpea.

SAKURA

Sakura necesita mantener al rival bajo presión. Aprende sus movimientos básicos en el modo entrenamiento -patada ligera agachada, puñetazo ligero agachado, puñetazo medio agachado- porque son esenciales para desbloquear las defensas más numantinas. Si conectas ese combo, cancela el puñetazo medio agachado y cámbialo por una patada huracán (abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + dos patadas). Eso te permitirá conectar un puñetazo devastador.

NO OLVIDES El movimiento derecha + patada media de Sakura va a la cabeza.



DERROTANDO A SETH

Batir a Seth en el primer round es fácil, sólo tienes que evitar quedarte atrapado en su bombardeo de ataque focus, pero el segundo round es más duro. Nunca saltes sobre él porque te soltará un puño de dragón que te saltará los piños. Lanza bolas de fuego si tienes. Si no, bloquea mientras esperas su centelleante combo de patadas. Cuando lo bloquees, puedes lanzarte hacia él o soltarle un combo antes de que se recupere. Cuando empiece a teletransportarse, no intentes cosas creativas, limítate a bloquear.

ABEL

De largo, Abel es de los más difíciles de defender. Después de un puñetazo ligero agachado, haya sido bloqueado o no, lanza el golpe tornado (derecha, diagonal derecha-abajo, diagonal izquierda-abajo, izquierda + puñetazo). Su patada media en salto es uno de los mejores golpes cruzados de todo el juego. Finalmente, si te ves en apuros en la esquina, usa su ruleta marsellesa (abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + patada).

NO OLVIDES Después de bloquear un golpe, adelante y salta justo frente a tu oponente. Presiona patada media.

EXPERTOS TRUCO #2

TIKY TAKA

Ataque rápido en oleada. Difícil de parar porque los rivales tienden a bloquear repetidamente. Usa un sólo puñetazo ligero agachado y después lánzate sobre el rival.

M. BISON

Necesitas aprender un buen puñado de combos de M. Bison para ir a algún lado. El básico es el puñetazo agachado ligero, puñetazo agachado ligero, patada de pie ligera seguidos de patada en tijera. Usa los movimientos cruzados (patada media y patada dura) para saltar cerca de tu oponente e intentar el combo. Las habilidades especiales también son importantes -Psycho Crusher para escapar de las esquinas y Head Stomp y Devil`s Reverse para los golpes cruzados

NO OLVIDES Puñetazo medio sobre un rival en vuelo + puñetazo medio.

USING DAN

El personaje de chiste de SFIV tiene unas pobres bolas de fuego, un débil puño de dragón y una patada huracán casi inservible. La clave es su superataque, que no puede ser bloqueado. Trata de colocarlo justo donde aterriza el ataque en salto del oponente, después salta hacia él y lanza bolas de fuego. Su patada ligera huracán también prepara la hability Puño de Dragón, lo que te permitirá salir de las esquinas, mientras la patada media puede convertirse en un potente golpe cruzado.

NO OLVIDES Trata de que el rival se confíe por tu debilidad y BAM.

Street Fighter IV

DESBLOQUEANDO PERSONAJES	
SAKURA	Completa el modo Arcade con Ryu
CAMMY	Completa el modo Arcade con C. Viper
ROSE	Completa el modo Arcade con M. Bison
GEN	Completa el modo Arcade con Chun-Li
DAN	Completa el modo Arcade con Sakura
FEI LONG	Completa el modo Arcade con Abel

GUILE

La clave para usar a Guile es hacer temblar la pantalla con sus bombas sónicas. La idea es que los rivales pierdan la paciencia de tanto bloquear y se lancen a un loco ataque frontal. Cuando lo hagan, saca tu patada flash, el puñetazo duro agachado o salta y alcánzalo de lleno con una patada media, dependiendo de la distancia. Trata de mantenerte razonablemente cerca mientras lanzas las bombas sónicas.

NO OLVIDES Puedes lanzar dos golpes agachados seguidos por un puñetazo medio agachado, se convertirá en un tramposo, pero efectivo combo.

E. HONDA

La hability del cabezazo derriba a cualquiera que trate de saltar sobre él, así que reserva tu carga de habilidad especial para cuando el rival se confíe. Cuando derribes al contrario, la hability Butt Splash es una táctica salvavidas si te preocupa qué es lo próximo que hará el enemigo. Cuando ataques, usa su llave Ochio. Los golpes ligeros agachado son una buena manera de tener ocupado al enemigo con los bloqueos.

NO OLVIDES La patada media de Honda en el aire es más estética que efectiva, y suele despistar al rival.

KEN

Su patada media en salto es uno de los mejores golpes cruzados que hay en el juego, y además posee la mejor llave para derribar al contrario. Para hacer una de sus llaves imbatibles presiona derecha + patada media y después presiona inmediatamente agarrar. Es un movimiento relampagueante que parece ligero, pero cuando veas el rango de daño que produce comprenderás que Ken es el tío más temible en el ataque corto.

NO OLVIDES Convierte su puñetazo medio en un combo con puñetazo duro y cambia por un puño de dragón.

"Es un tanque defensivo. La fuerza de E. Honda es usar su cabezazo para mandar a sus rivales a paseo"



DERROTA AL REY

Ahora que eres un experto en SFIV, ¿te crees suficientemente bueno para darle a nuestro maestro?



Has leído nuestra guía. Conoces los movimientos. Has practicado unos cuantos combos hasta dominarlos a la perfección

y tienes unos cuantos logros en tu gamertag. Estás listo para el último desafío, derrotar a MelonGasoil.

Nuestro Lázaro es uno de los mejores jugadores de lucha que campéan por estas tierras (al menos nos funde a todos en la redacción). Tiene experiencia en jugar bajo presión, se emplea con paciencia para frustrar a los adversarios y sabe más trucos que David Copperfield.

¿Quiéres retarle?, ¿te crees mejor que él? Pues atrévete a luchar contra nuestro maestro en un combate con *Street Fighter IV*. Sólo tienes que mandarle un mensaje a Lázaro a través de Xbox Live (a su gamertag es MelonGasoil) antes del 20 de marzo. Él se pondará en contacto contigo y te invitará a un combate a muerte.

Cualquiera que quiera desafiar al campeón y sea capaz de derrotarlo, aparecerá en nuestro número 29, a la venta el próximo mes de abril, y ganará jueguecitos y chuches variadas. Date prisa, ¡al tatami a practicar!



DHALSIM
Sin combos aéreos o movimientos rápidos, Dhalsim se las tiene que apañar para provocar el mayor daño posible ralentizando el combate con sus bolas de fuego lentas y sus larguísimos miembros. Obliga al oponente a caer en el radio de acción de tus brazos y piernas lanzándole constantes bolas de fuego y mantén la distancia con el teletransporte y las patadas taladro (abajo + patada en el aire). Salta atrás y suelta puñetazos constantes para que te tengan que bloquear arriba.

NO OLVIDES Superataque y puedes teletransportarte tras tu oponente.

EXPERTOS TRUCO #3

SUPER ATAQUE
Convierte un hadouken de Ryu en un shinkuu hadouken. Lanza una bola de fuego seguida al instante por otra. ¡Voilá! Parece magia, pero es así de sencillo soltar ese ataque demoledor.

Te advertimos de…

Los 10 Logros más chungos de alcanzar en 360

Pasa el rato o pásate de vueltas

Sabes de qué hablamos. De esos juegos que requieren poca habilidad, pero una ingente cantidad de tiempo para completarlos. Puedes pasar días y días repitiendo las mismas acciones básicas para pasar de nivel. Incluso hay una palabra para describir estos títulos: 'grindcore'.

Este mes te contamos las míseras recompensas que se consiguen tras horas de empeño y los 'Logros' que más tardan en llegar. Pueden ser la perfecta manera de arruinar tu vida o una bonita forma de perder tiempo. Prepara meses (o años) para conseguirlos.



Hormigas gigantes y Logros imposibles.

10/ Earth Defense Force 2017

Todas las etapas hasta despejar el infierno (300G) 110 horas

PUNTOS POR HORA: 2.72

Lo malo de esta historia de hombres contra hormigas es que completar la mayoría de los niveles en la dificultad infierno es imposible hasta que no pierdes unas 70 horas mejorando tu armadura. No es aconsejable hacer frente a la invasión de arañas hasta que no tengas unos 8.000 poderes. Sin ellos, caerás en una pegajosa tela de araña antes de que sepas qué está pasando.

9/ LEGO Star Wars: La saga completa

Al 100% (100G)

¿CUÁNTO SE TARDA? Más de 50 horas

PUNTOS POR HORA: 2G

LEGO Star Wars es un juego de niños sus 'Logros' son facilones. ¿Es así? Por desgracia, no. Para completar todo el juego tienes que encontrar 160 ladrillos de oro, 360 minikits, 36 ladrillos rojos y, además, acabar 20 misiones de cazarrecompensas y cada nivel al menos tres veces.





8/ Bullet Witch

Acabar el modo infernal (1G)

¿CUÁNTO SE TARDA? 8 horas

PUNTOS POR HORA: 0.1G

Si pensabas que el modo Extremo de Bullet Witch's era para nenazas, la respuesta está en el modo Infierno. Te lo advertimos, sólo ganarás un mísero punto por completar el juego entero. Es lo típico que debes hacer por honrilla, no porque vayas a ganar nada de provecho.

7/ Kingdom Under Fire: Circle of Doom

La maldición del creador (200G)

¿CUÁNTO SE TARDA? 200 horas

PUNTOS POR HORA: 1

Pasar de nivel a un único personaje en *Kingdom Under Fire* es terríblemente aburrido. Imagínate pasarte seis. El proceso puede ser un poquito más rápido si te compras a través de Xbox Live las últimas armas. Al menos, el nombre del 'Logro' sugiere que el creador tiene sentido del humor o mucho morro.



Alicia es un pibón, pero nada generosa con el Gamerscore.



Otras 70 horas tiradas al carajo.


¿Quién se ocupa de los Logros en KOEI?

6/ Bladestorm: La Guerra de los 100 Años

Libro de ingenieros (50G)

¿CÚANTO SE TARDA? 70 horas
PUNTOS POR HORA: 0.71G

El juego de estrategia medieval de KOEI es especialmente cruel porque los escenarios que necesitas completar para ganar los dos 'Logros' finales, el Libro de Magia y el Libro de Ingenieros, aparecen casi por azar. Una vez que has conseguido llevar las unidades centrales al nivel 100, existe una oportunidad de que aparezca la misión del Libro de los Ingenieros. En este punto tienes que ser muy cuidadoso para no fallar o hacer algo mal o, de lo contrario, podría no aparecer de nuevo. Hay jugadores que han machacado la consola 250 horas sin que la misión apareciese. OXM Xcast dedicó 76 horas de su vida para conseguirlo. Triste.

5/ Warriors Orochi 2

Superar todas las trabas (100G)

¿CÚANTO SE TARDA? Más de 300 horas
PUNTOS POR HORA: 0.3G

Se requiere un nivel inhumano de paciencia. Supera 60 etapas cinco veces, date la paliza en 2.200 escenarios, lleva a casi 70 personajes a nivel 99 y gana más de 2.300 habilidades. Uno de esos Logros sólo para locos.


Battlefield 2: OXM Jipped's finest hour.

4/ Battlefield 2: Modern Combat

Veterano (50G)

¿CÚANTO SE TARDA? 190 horas
PUNTOS POR HORA: 0.26G

Lo más extraño de este 'Logro' es que no necesitas ganar 500 combates -sólo participar en ellos. Parece fácil, pero cuando te quedas sin conexión no te cuenta la partida. OXM Jipped lo ha logrado..

3/ Gears of War

En serio... (50G)

¿CÚANTO SE TARDA?
170-200 Horas
PUNTOS POR HORA: 0.25G

Conseguir los 10.000 asesinatos del logro En Serio es una broma pesada. Ni siquiera te ayudan con un miserable contador.


Lo sabemos, tú ya lo has conseguido, ¿y qué?.

2/ Rumble Roses XX

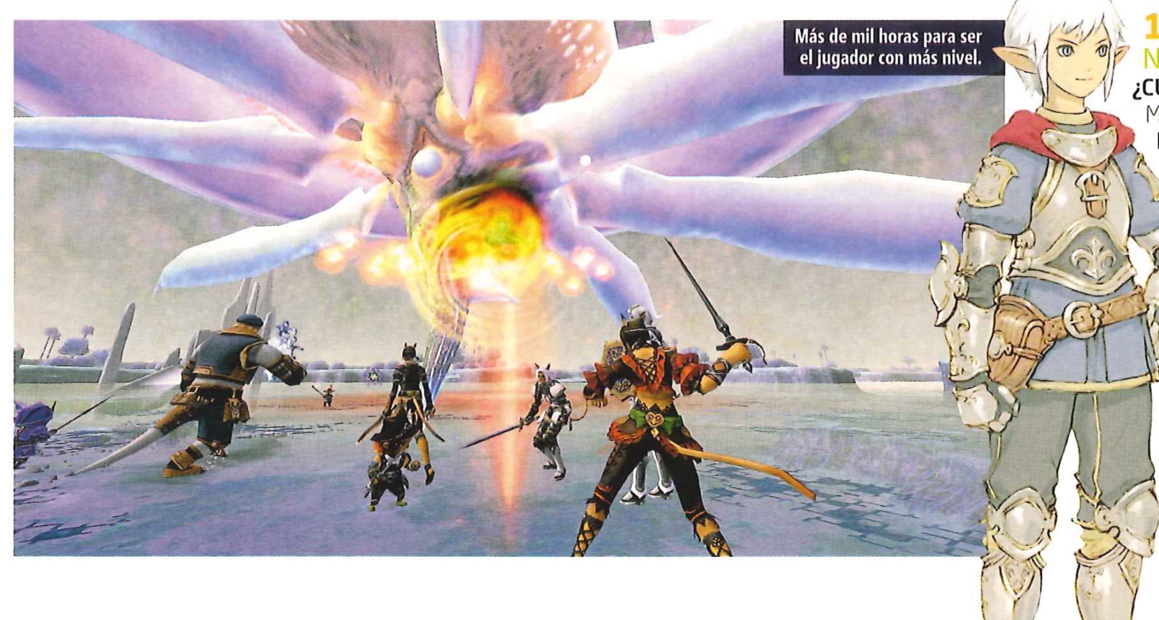
Tienda completa (250G)

¿CÚANTO SE TARDA?
900-1,000 horas
PUNTOS POR HORA: 0.25G

Rumble Roses XX es conocido por dar cobijo a STheKing, el tipo con la mayor puntuación del planeta Tierra, y eso que el sistema de puntuación es una locura. No sólo los combates son terribles, el criterio para desbloquear los items de la tienda, trajes y demás parafernalia, es tan complicado que es casi imposible conseguirlos.



Rompecorazones y rompecerebros. De locos.


Más de mil horas para ser el jugador con más nivel.

1/ Final Fantasy XI

Nivel 75 (30G)

¿CÚANTO SE TARDA?
Más de 1,000 horas
PUNTOS POR HORA: 0.1G

No es un juego difícil, pero tampoco es un título con el que volverse loco por los puntos que te dan sus logros. De hecho, te dan 30 gamerpoints por alcanzar el nivel 75 con alguno de tus personajes. El único problema es que llegar a lo alto del escalafón te puede llevar dos años, dependiendo de cuánto juegues. Ten en cuenta una cosa: Sólo un jugador en el mundo, g3n3rik, ha conseguido que su personaje llegue hasta el nivel 75.

Tomb Raider: Underworld

Guía de reliquias

Consigue las reliquias para darle vida a Lara y alcanza dos logros. Te mostramos cómo hacerlo.

MEDITERRÁNEO

En la etapa final, balancéate sobre el enorme hueco hasta el tejado que sobrevuela las columnas de piedra. Enfrente hay un montón de escombros que puedes subir y después bajar. Usa la cornisa para retroceder a través del hueco y entrar en un pequeño túnel del otro lado.



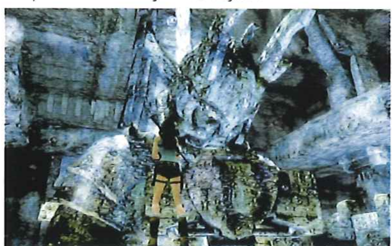
THAILAND

En la sección final, gira alrededor del puente. En vez de tomar la ruta obvia y dirigirte hacia la salida, déjate caer hacia la izquierda y usa tu gancho para alcanzar la plataforma inferior. Desde aquí, empuja el puente hasta que alcance el hombro derecho de Thor. La reliquia está situada detrás de la estatua en el nivel superior.



MANSIÓN CROFT

Deja caer dos piedras sobre el mando de presión en el pasillo Este que conduce a la habitación del ángel. De esta forma se abre un poco más abajo una rejilla.



SUR DE MÉXICO

Activa la gigantesca estatua de Thor y haz caer el pilar ardiente hacia la izquierda. Utiliza la cabeza del dragón para balancearte hasta una pequeña repisa sobre el pilar, luego salta hasta el borde superior del precipicio a la izquierda. Corre a la parte de atrás de la habitación y sube las repisas. Atraviesa los rayos hasta el lado derecho de la estancia. Baja y atraviesa el agua helada hasta la columna ardiente. Salta a través del martillo y coge la reliquia.

ISLA JAN MAYEN

Busca un hueco en lo alto de las paredes del túnel. En ese lugar tienes que clavar una estaca, así que utiliza una roca para elevarte. Una vez que la palanca está activada tienes poco tiempo. Sube a la bici y gira por la primera a la derecha, a la derecha, a la izquieda, a la derecha, a la derecha, y por último a la izquierda. Ahí está la reliquia.



MAR ÁRTICO

En la habitación de agua helada debes activar las runas. Hay una en la entrada; otra, en la primera columna de la izquierda; otra, detrás de la segunda columna de la derecha, y otra, a la izquierda de la salida. Esto abre un hueco tras la cascada.





En tu disco

El mejor remedio para pasarlo bien en este principio de año.





Esta vez hemos tenido lío. Nada grave, por suerte. Si os fijáis en la última página del mes pasado, decíamos que este mes tocaban ocho demos como ocho soles. En el último momento nos ofrecieron la posibilidad de ampliar la lista con dos arcades más, Braid y Geometry Wars 2, y ahí que fuimos. Para que complemente a los otros tres: Portal, Vigilante 8 y Banjo Kazooie.

Por si fuera poco, también hay demos de grandes juegos completos, como Lego Batman (que tiene a nuestro jefe enganchado día y noche) o la nueva versión de Banjo Kazooie. Tampoco están nada mal las nuevas aventuras del joven Naruto o el drama de Brothers in Arms Hell´s Highway. Y por si tenéis algún niño pequeño por casa, Bolt. El juego de la peli de Disney de las pasadas Navidades.

Redondeando la oferta, cinco imágenes exclusivas para vuestros avatares. No están en Xbox Live.



2 Banjo Kazooie: Baches y Cachivaches

¿Qué es?

Una pareja de lo más singular, un oso y un pájaro. Un mundo lleno de color, completamente abierto para hacer el canelo. Una bruja malvada y decenas de horas de diversión. Esa es la definición de este juego, pero mejor probarlo y ver qué tal funciona.

Controles

Mover Cámara Entrar en Mumbo Motor Salto Modificar vehículo Atacar/Interactuar Entrar en evhículo LT Voltear objeto RT Recoger y llevar LB Girar selección RB Girar selección

1 Lego Batman

¿Qué es?

La última gamberrada de los chicos de Traveller´s Tales en forma de nueva entrega de su celebérrima saga basada en los diminutos muñecos de Lego. Es poco más o menos lo de siempre, pero con más vehículos, personajes y un tono algo más oscuro.

En esta demo podemos elegir entre dos niveles diferentes. Uno, encarnando a los buenos: Batman y Robin, y otro, siendo sus némesis, siendo los maléficos Dos Caras y Joker. Tú eliges de qué lado de la ley quieres estar. Luego no te extrañe cuando la policía llame a tu puerta....

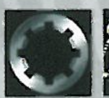
Controles

Moverse Cámara No se usa Salto Construir con bloques Ataque Cambiar de personaje LT No se usa RT No se usa LB No se usa RB No se usa





¡Te regalamos cinco imágenes de jugador exclusivas!







Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador





TRUCO
Salta y pulsa RT para un golpe poderoso que noqueará a quien esté cerca.

3 Brother in Arms: H. H.

¿Qué es?
Uno de los juegos de acción bélica que más se han hecho esperar. Tiene un tufillo a lo Salvar al Soldado Ryan que nos encanta. Eso de dar órdenes en medio de un campo de batalla es algo que siempre nos ha hecho tilín en la redacción.

Controles
Moverse · Pase manual · Equipos · Salto · Cambio de equipo · Recargar · Siguiente arma · Orden · Disparar · LB A cubierto · RB Granada

4 Bolt

¿Qué es?
La última película infantil de Disney para los jóvenes mozos de nuestro país. Va sobre un perro que cree que tiene superpoderes, pero que realmente no... Estas cosas pasan. Además, es la única vez que vamos a poder destruir un helicóptero con un cánido. Dos misiones para ir abriendo boca.

Controles
Moverse · No se usa · Salto · Agarrar · Ataque débil · Ataque fuerte · Super ladrido · Invulnerabilidad · LB Rayo láser



TRUCO
Pulsa B justo antes de que te golpeen para desaparecer y esquivar el golpe.



5 Naruto: T. B. B.

¿Qué es?
El sucesor espiritual de Dragon Ball y uno de los animes más de moda tuvo un nuevo juego estas Navidades. Esta demo te permitirá jugar uno de los primeros niveles, haciéndote escapar de la villa de la Hoja y buscar a tus compañeros en el bosque colindante. Exploración y lucha con estilo dibujo animado.

Controles
Moverse · Cámara · Elegir herramienta · Saltar · Cubrirse · Ataque 1 · Ataque 2 · Magia · Esprintar · RB Lanzar Kunai · LB Inventario

6 Portal: Still Alive.

¿Qué es?
Nació como una parte del genial Orange Box (que contenía Half Life 2 y sus dos expansiones, Team Fortress 2 y el juego que nos ocupa), pero sorprendió a propios y extraños con sus puzzles inteligentes y estilo único. Para darle al coco, de lo mejorcito que hemos visto en los últimos tiempos. No dudéis en echarle un ojo.

Controles
Moverse · Vista · No se usa · Saltar · Agacharse · Usar · Portal naranja · Portal azul · RB Usar · LB Saltar

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.





TRUCO
Cada arma tiene tres niveles de ataque. Deja pulsado el botón para cargarlos y suéltalo.



Banjo-Kazooie

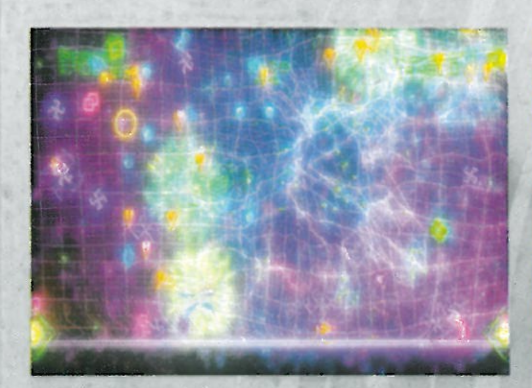
¿Qué es?
La aventura original de estos personajes se lanzó en Nintendo 64, allá por el año 1998. Uno de los mejores juegos del sistema y uno de los grandes de la historia del videojuego. Y pronto, además, la segunda parte de este juego, en otro increíble port a Xbox Live Arcade.

Controles
Moverse Cámara No se usa Saltar No se usa Atacar Vista Agacharse Agacharse Cámara de seguimiento

8 Vigilante 8

¿Qué es?
Una batalla campal, a lomos de los vehículos más típicos de la geografía americana. Bestia como sólo puede ser un juego repescado de los tiempos de la primera Playstation. Prueba una batalla con dos coches disponibles.

Controles
Dirección Cámara No se usa Ametralladora Arma 3 Arma 1 Arma 2 Frenar Acelerar Cambiar blanco Cambiar blanco





TRUCO
Cada nivel tiene sus secretos, estudia las posibilidades y no te canses de intentarlo una y otra vez.



Geometry Wars 2

¿Qué es?
El apocalipsis arcade. La máxima expresión de lo que deberían ser todos los juegos colgados en la red de juego online de Microsoft. Partidas rápidas y frenéticas de corta duración, en la que las puntuaciones vuelven a ser una parte primordial de la esencia del juego. Eso, claro, si no te da un ataque epiléptico con tanta lucecita de colores chillones. Episodios convulsivos aparte, si no se ha probado Geometry Wars 2 no se sabe de lo que es capaz un juego en Live Arcade.

Controles
Moverse Disparar No se usa Bomba Bomba.



Braid

¿Qué es?
Una pequeña obra maestra bidimensional. Se trata de un plataformas casi clásico, muy al estilo Super Mario, con la peculiaridad de que el protagonista tiene un particular control del tiempo. Inteligentes puzzles y un diseño extraordinario, en uno de los mejores juegos del año pasado y un objeto de deseo para todos aquellos que no tienen Xbox 360. Además es tan bonito... ¡Si hasta vale para relajarse después de un duro día de trabajo!

Controles
Moverse No se usa Moverse Saltar Usar Uso del tiempo

Xcast raja...



CASI ME PAREZCO A BOLO

Partiendo de la base de que el único Bolo que os sonará es Manolo Cabeza Bolo, os explico. Se trata del jefe de publicidad de nuestra revista, antes product manager de Take 2, obsesionado con el tema de la piratería (además de con un lector de esta revista de gamertag lobicida). Últimamente me siento así, como él. Constantemente con ganas de soltar a la gente cosas en contra de la piratería. Ya dije en estas mismas líneas, el mes pasado, que los juegos no son caros precisamente. Pero es que constantemente tengo que justificarlo a muy distintas personas.
Se llegan a oír comentarios del tipo: "Es que hay crisis y si no pirateo no puedo jugar a la cantidad de juegos buenos que van a salir". Pues en ese caso la solución es bastante simple: no juegues. Tampoco pasa nada por hacer acopio de dinero hasta que pasen las vacas flacas. Recuerdo yo mis tiempos mozos, hace no demasiados años, en que a lo sumo me podía permitir un juego cada dos meses, ahorrando y con mucho esfuerzo. Y no pasaba nada. Salían juegazos igual, yo nunca los cataba, y aún con ésas yo era el chaval más feliz de la tierra.
De lo contrario, va a empezar a pasar masivamente lo que ha sucedido con X-Blades (y varios juegos más que se quedaron por el camino): nunca llegarán a España por culpa de un "grábame ese juego". ¿Es eso lo que queremos? Yo no, y supongo que una gran parte de vosotros, tampoco.



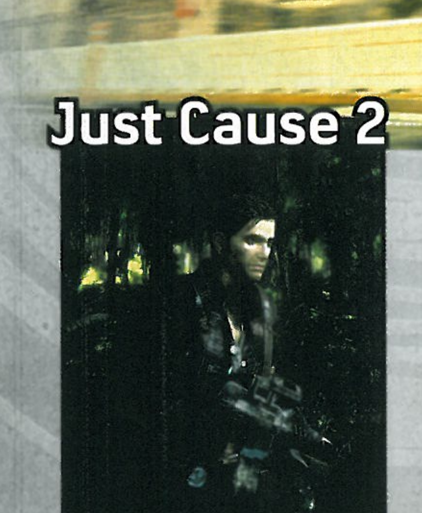
En el próximo número...

¡La nueva bomba de Disney!

Split/Second

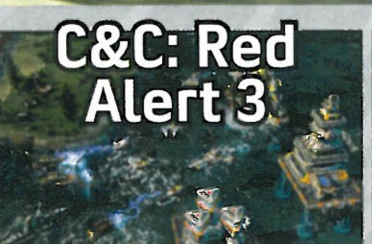


Just Cause 2



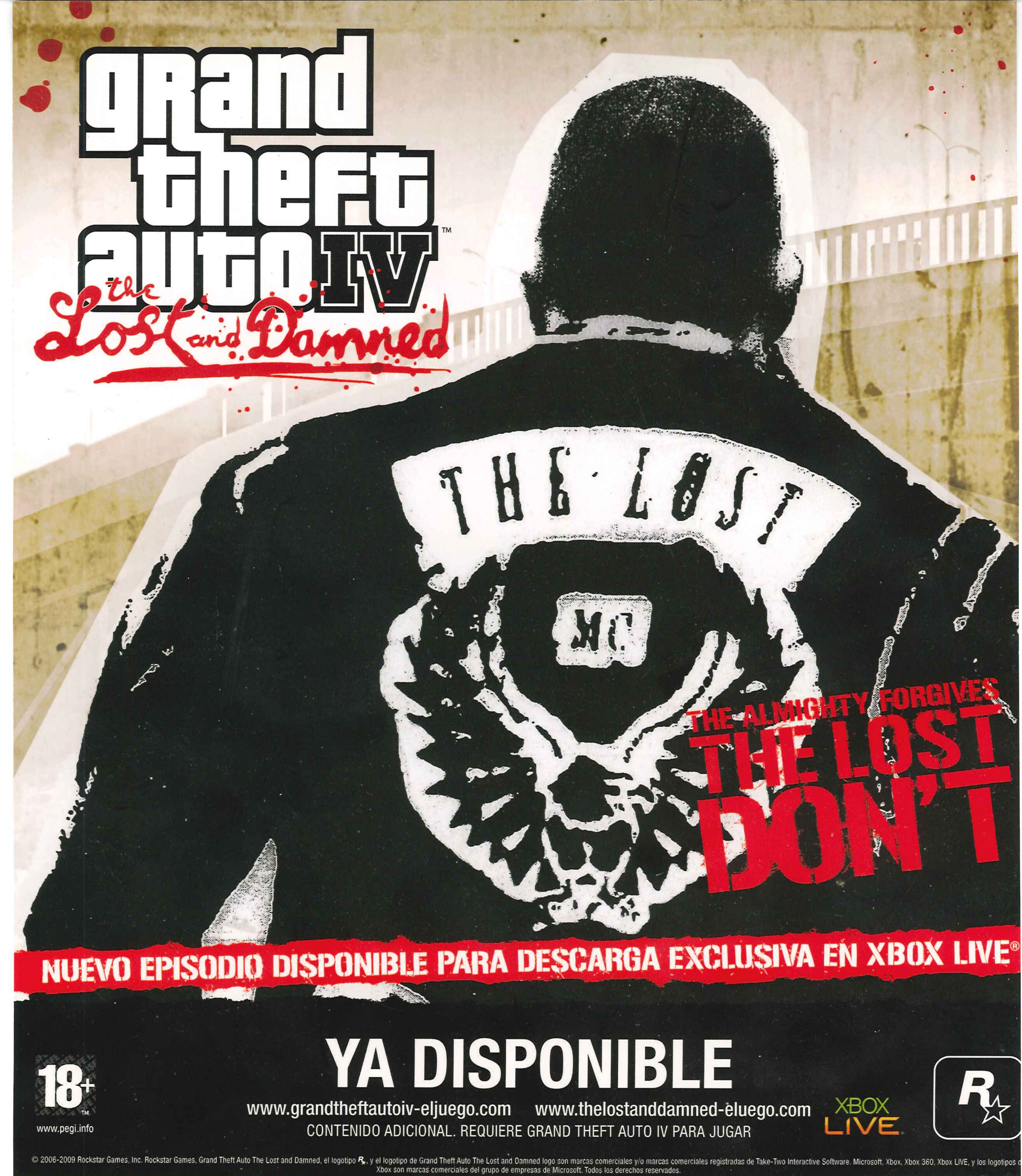
¡10 Demos!







Y además... The Maw, FIFA 09, Race Driver: GRID....



grand theft auto IV™
the Lost and Damned
THE LOST
MC
THE ALMIGHTY FORGIVES
THE LOST DON'T
NUEVO EPISODIO DISPONIBLE PARA DESCARGA EXCLUSIVA EN XBOX LIVE®
YA DISPONIBLE
18+
www.pegi.info
www.grandtheftautoiv-eljuego.com www.thelostanddamned-eluego.com
CONTENIDO ADICIONAL. REQUIERE GRAND THEFT AUTO IV PARA JUGAR
XBOX LIVE
© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto The Lost and Damned, el logotipo R, y el logotipo de Grand Theft Auto The Lost and Damned logo son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logotipos d
Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft. Todos los derechos reservados.